OUR OPINIONS!

平成8年10月1日発行第3巻第7号通巻第14号

隔月刊

ゲーム批評

どこまで出来る!?

NINTENDO64

任天堂はもう一度覇権を握るのか
N64ソフト開発者の語る可能性
N64発売の意味するもの

特集　ソフト批評スペシャル

1996 Vol.11 OCTOBER

Kunito MEG

ゲーム批評
1996 OCT
特集 どこまで出来る!? NINTENDO64／デザインするゲームたち
Vol.11

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
　BOOKSいずみ厚別南店
函館市　オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）

＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
　ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）

＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
　本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
　高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）

＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
　ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜福島県＞
郡山市　見聞録（軍用道路沿い）

＜群馬県＞
太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）

＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
　書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
　メッセサンオー（中央通り沿い）
　ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
　Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
　コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
　BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、六ッ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
　京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
　青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
　江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
　コミック高岡（靖国通り沿い）
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップ　ＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
　書原 つつじヶ丘店（OGビル2F東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　BOOK'S　BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）
　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
　錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
　まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
　栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
　セキカワ書店Vol.1（相鉄天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
　セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）

＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）

＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
　三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
　コミックワールド二昌店（中区栄3-27-7）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
　あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）
知多市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）

＜三重県＞
四日市市　文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）

＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）

＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
　駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
　丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）

＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店１階（浪速区日本橋3-6-18）
　プランタン博文堂書店（千日前通りプランタン内）
　ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
　紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）

＜兵庫県＞
伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
　西村書店（川西市役所より東へ500m）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
　駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
　日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
　中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
　ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
　そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜岡山県＞
岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）

＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町７８２）

＜和歌山県＞
和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）

＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
　黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷲野1012-1）

＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いに存じます。（担当・高橋）

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1996 Vol.11 OCTOBER

1 特集1

12 特集2

21 特集3

連載

Illustration / Kazuma Kaneko
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

ゲーム業界トピックス

TOPICS

加熱するアーケードゲーム基板開発事情

「COBRA」「MODEL3」など、ますます上昇する基板の性能。一方でコンシューマ互換基板の増加など多様化をみせているアーケード基板の現状とは。

TOPICS

新基板の発表が相次いだアーケード業界

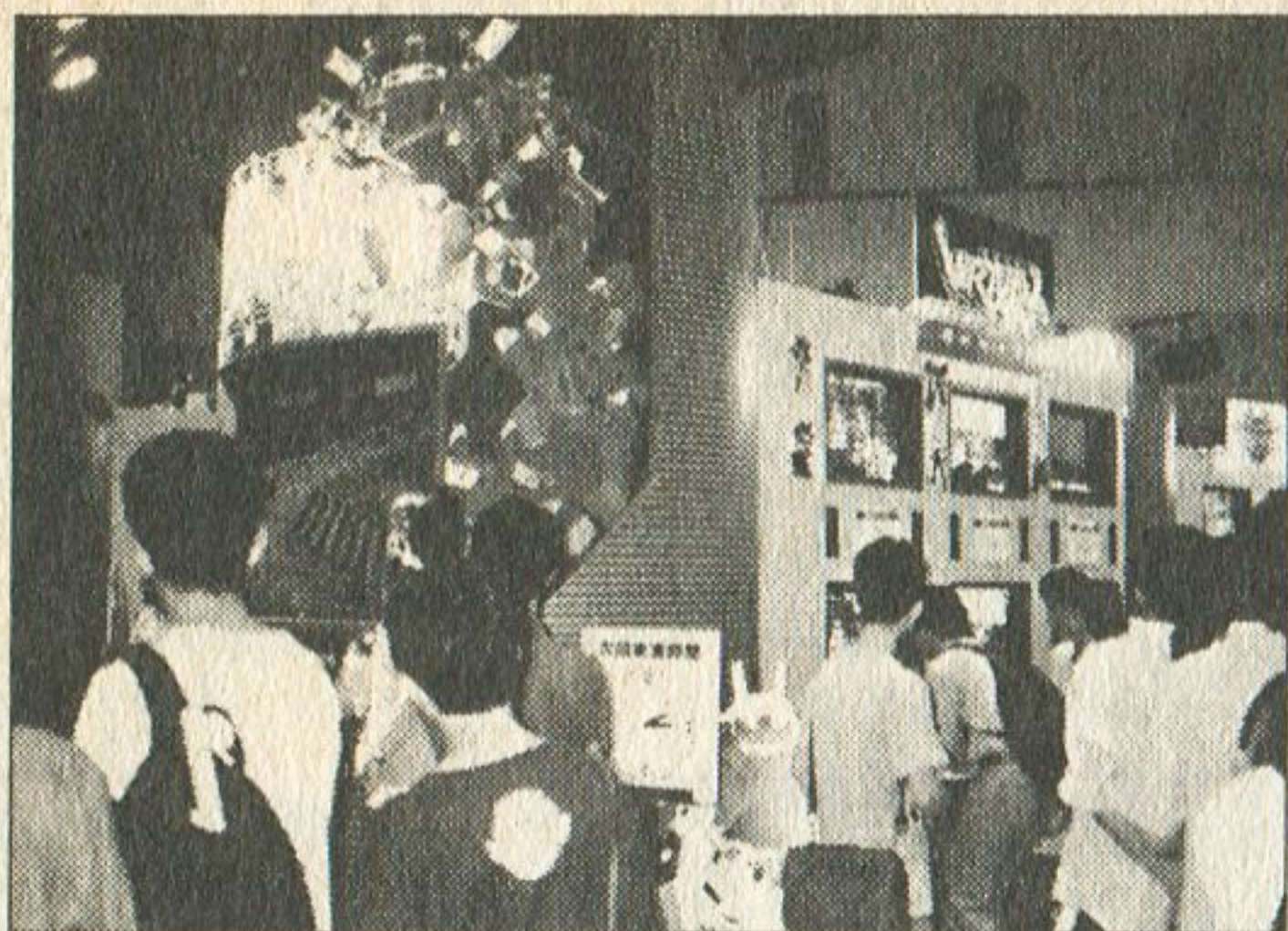
今、アーケードゲームの基板開発競争が激化している。

9月12日～14日、千葉県の幕張メッセで開かれた第34回アミューズメントショーで、コナミが新基板「COBRA（コブラ）」を発表。この基板はコナミが日本IBMと共同開発したもので、MPUにモトローラ製のPowerPCを使用し、毎秒500万ポリゴンの表示や、環境マッピングや各種の光源設定など優れた映像表現を可能にするとしている。発売時期など詳細は未定とのことだが、現在この基板用の3D格闘ゲーム「PF573プロジェクト」が進行中とのことで、場内ではデモビデオが上映され、多くの関係者の注目を集めた。

一方、高いCG技術と優れたソフト開発力で業界を席巻しているセガは、「バーチャファイター3」と共に新基板「MODEL3」を投入。この「MODEL3」は、軍事シミュレータの開発で高いCG技術を持つ米ロッキード・マーチン社とセガが共同開発したもので、従来の主力基板である「MODEL2」の3倍以上の描画パワーを持つとしている。また、アーケードのもう一方の雄ナムコは「アルペンレーサー」などで使用されている「システムスーパー22」と、プレイステーションと同程度の性能を持つという「システム11」の基板が主力だが、「すでに新基板の開発が進行しているのは確実」（業界関係者）とも言われ、その動向が注目されている。また、カプコンは2Dアニメーションの表示能力を飛躍的に上昇させ、CD-ROMでのソフト供給という新しい方向性を示した「CP-SYSTEM3」と、第一弾としてファンタジー2D格闘ゲーム「ウォーザード」を発表した。この基板

スピード移植の代表格「スターグラディエイター」（写真はPS版）

東京ゲームショウ'96に見るCESAの理想像

昨年11月に発足したCESA（社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）が主催しておこなわれた初のゲームイベントが、東京ゲームショウ'96である。8月22日から24日までの3日間に、会場である東京、有明の東京ビッグサイトに来場した観客数はのべ11万人を越えた。多くの一般ユーザーにゲームに触れてもらうという趣旨で行われたゲームショウだが、それとは逆の声が聞こえてきたのも確かである。特に問題とされていたのが、観客への対応だ。

大混雑したゲームショウ会場。次回は総面積を1.5倍にする予定。

開催日当日から観客の入場制限がおこなわれ、また会場内でも一つのゲームを遊ぶための長蛇の列。更に各ブース間の通路の狭さから、歩くのもままならない状況だった。また、参加各社のブースも自社製品の販促という面が強く、観客は入場料を払い、長い間待たされた挙げ句に、各メーカーの宣伝につき合わされるという格好だった。

販促のためのイベントなら既にいくつも存在する。CESAがおこなうべきはそういったものではないはずだ。国内初のゲームソフトメーカーの業界団体として、より高い視点に立った、ゲーム業界、そしてゲームの未来を考えた展開に期待したい。

では、すでにシリーズ最新作「ストリートファイターIII」の開発が進行しており、今後一層の注目を浴びそうだ。

TOPICS

コンシューマ互換基板、外販など進む多様化

一方、新しい動きを見せているのがコンシューマ互換基板でのアーケードゲームの開発。特にプレイステーションと互換性を持つ基板と3Dゲームのリリースが相次いでいる。カプコンは3D格闘ゲーム「スターグラディエイター」をPS互換基板でリリース。またタイトーも、PSと互換性を持つ新基板「FX-1」で、「レイストーム」「ファイターズインパクト」などを発表している。これらの背景にあるのが家庭用と業務用との連動戦略。その中でもカプコンは「あくまで『企画』ありきで、スタグラの『企画』が一番具現化しやすい基板を選択したまでです」としている。

また、3Dゲームが普及する一方で、基板開発に要するコストが上昇し、3Dゲームをリリースするメーカーが絞られてきているのも事実。こうした状況に対して、セガは「MODEL2」基板の外販を開始。これにより業界全体のレベルアップが見込めるとしている。現在この基板を使用して3D格闘ゲーム「デッド オア アライブ」を開発中のテクモでは、「MODEL2基板を使用したのは、我々が持っている3Dの技術を最大限に引き出せると判断したためです」とコメントしている。

アーケードメーカーにとって、高性能な自社開発基板は、大きな資産であると共に、他社に対する強みともなる。また、ある程度決まった性能の中でゲーム開発を強いられるコンシューマでの開発に比べ、アーケードでは、ソフト開発の要求に応じて自社で基板を開発していけるメリットもある。一方で開発者側からは「基板の性能向上に伴い表現可能なレベルが増えてクリエイターへの負担が増した一方で、予算や開発期間がそれほど増えていない」という声があるのも事実。今後ますます加速するアーケード基板事情に、これからも注目していきたい。（編集部）

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

一時期読者のページがないに等しい雑誌も多かったなぁ。でも雑誌によっては常連ばかりおだてて…というのもあったんで立ち読みさえしなくなったのもあります。（大阪府　秋葉たぎり）

どこまで出来る!?

「苦戦」、「息切れ」、「失速」。NINTENDO64の現状を伝えるニュースは暗い言葉に彩られている。

ゲームの現状を憂い、ゲーム業界を救うというふれ込みで登場したN64。だが、苦悩し低迷しているのは他ならぬ、N64自身だ。

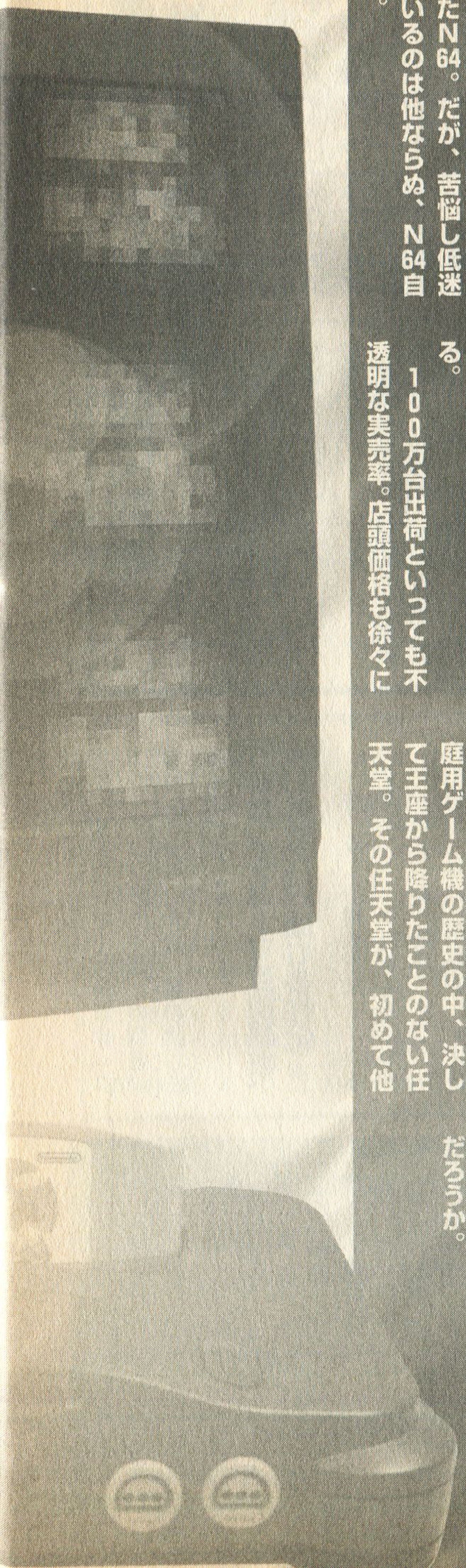
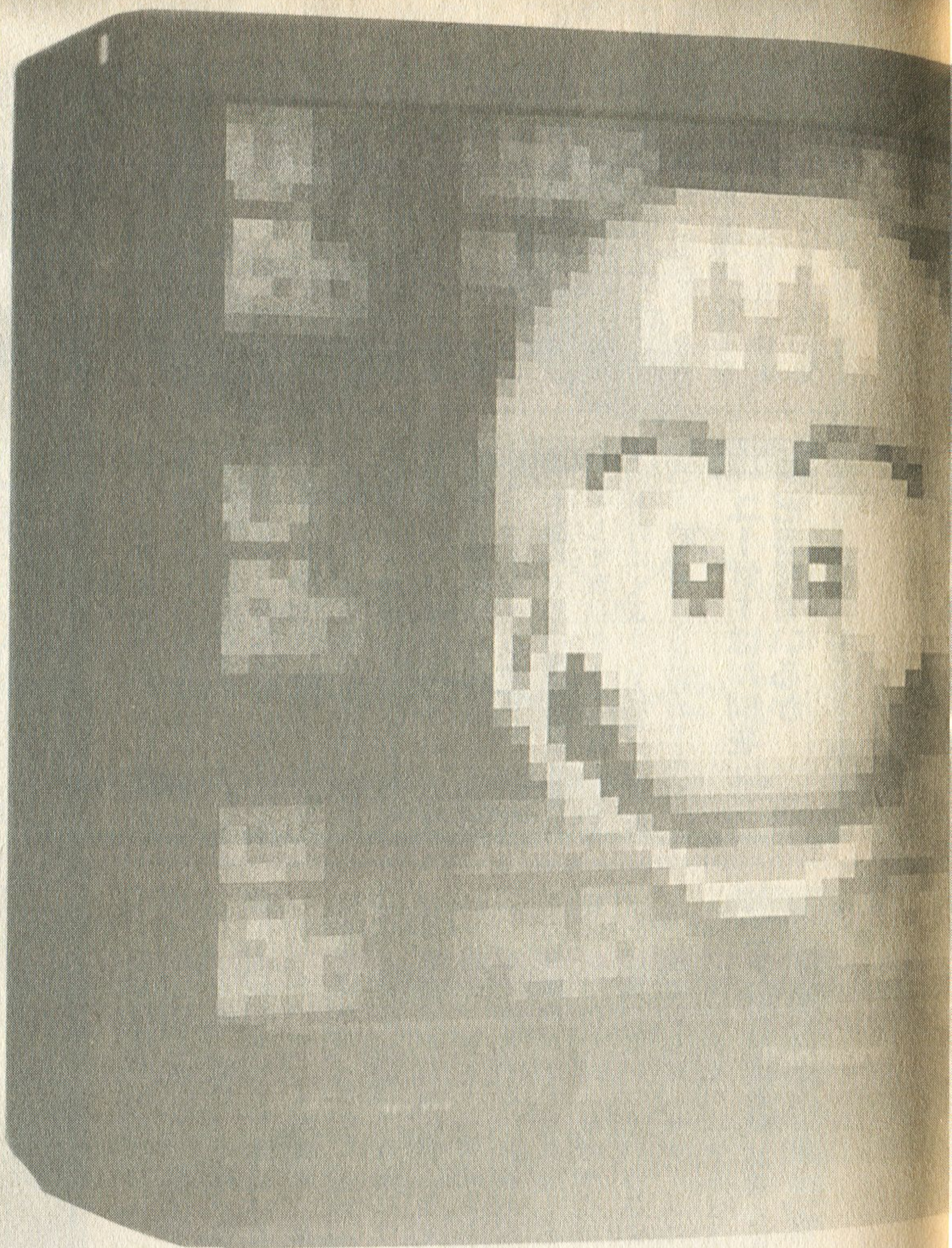
発売前から様々な不安材料は指摘されていた。ソフトの少なさ。価格の高さ。だが、実績に裏付けられた強気のシナリオを、任天堂は変えることはなかった。

そのシナリオが狂い始めている。

100万台出荷といっても不透明な実売率。店頭価格も徐々に下落している。もはや、中古ショップでN64本体を見かけることは珍しいことではなくなった。

他方好調なPS、SS。250万台というアドバンテージは予想外に大きい。自ら始めた家庭用ゲーム機の歴史の中、決して王座から降りたことのない任天堂。その任天堂が、初めて他の陣営の後塵を拝することになるのだろうか。

「ゲームが変わる、64が変える。」と任天堂はいう。

果たして、NINTENDO64は自身の運命を変えられるのだろうか。

NINTENDO64

任天堂はもう一度覇権を握れるのか

SFC1700万台を基盤にゲーム業界をリードし続けた任天堂。先行し優位に立つPS、SSの32ビット機陣営を追撃する新ハード「NINTENDO64」の行方は!?

苦戦を続けるN64

6月21日に迎えたNINTENDO64の発売。SFCと同じという訳にはいかなかったが、徹夜組や行列ができ、ニュースにも取り上げられるなどの盛り上がりを見せた。そして、それから約4ヶ月が経とうとしている。

新発売効果、そして「スーパーマリオ64」の持つ牽引力で好調な出だしを見せたN64だったが、その後は徐々に減速し始める。8月14日には、N64不振を理由に任天堂の経常益7割減という報道が日本経済新聞でなされ、これに任天堂が急遽反論するという場面も見られた。任天堂は当初の予定通り出荷台数100万台を達成したという。だが流通関係者などの情報を総合すると、実売は50~70万台というのが実勢に近い数字のようだ。

拭いきれないN64不振説。対する32ビット機陣営は依然好調だ。特にプレイステーションは、任天堂陣営を離脱したスクウェア初のPSソフト「TOBAL No.1」を擁し今年の夏の商戦を制した。そして現在ゲーム市場を支えているのは、こうした32ビット機のコアユーザーたちなのである。

ユーザーはN64をどう見ているか

今回、N64に関する電話アンケートを本誌読者50人に対しておこなった（図表参照）。平均年齢は21．4歳。32ビット機が初めて取り込んだユーザー層といえるだろう。アンケートの結果、N64の保有率は14％（SFC 86％／SS 68％／PS 25％）。今後については半数近くがN64の購入予定はないと答え、また、「発売されるタイトルで購入する」と答えた人にその具体的タイトルを聞くと、一番多かったのが「今のラインナップには特にない」という答えだった。読者からは「サターンに面白いソフトがある」、「PSとSSがあるから」、また「26歳なんで、マリオはちょっと…」という声もあった。

N64ソフトラインナップ（9月25日現在）

発売日	タイトル	メーカー
10月未定	スターウォーズ~シャドウズ オブ ジ エンパイア~	任天堂
	テトリスフィアー（仮称）	任天堂
11月22日	ワンダープロジェクトJ2 ~コルロの森のジョゼット~	エニックス
29日	栄光のセント・アンドリュース	セタ
11月未定	ゴールデンアイ007	任天堂
	ブラストコープス（仮称）	任天堂
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂
	マリオカート64	任天堂
12月未定	F-ZERO64	任天堂
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂
	クライマー（仮称）	任天堂
	ゴルフ（仮称）	任天堂
	スターフォックス64	任天堂

本誌読者50人アンケート

N64を持っていますか（50名）

- YES 7名
- NO 43名

N64を買わない理由は何ですか（43名）

- 必要ない 5名
- 欲しいソフトがない 21名
- ソフトが少ない 11名
- 値段が高い 6名

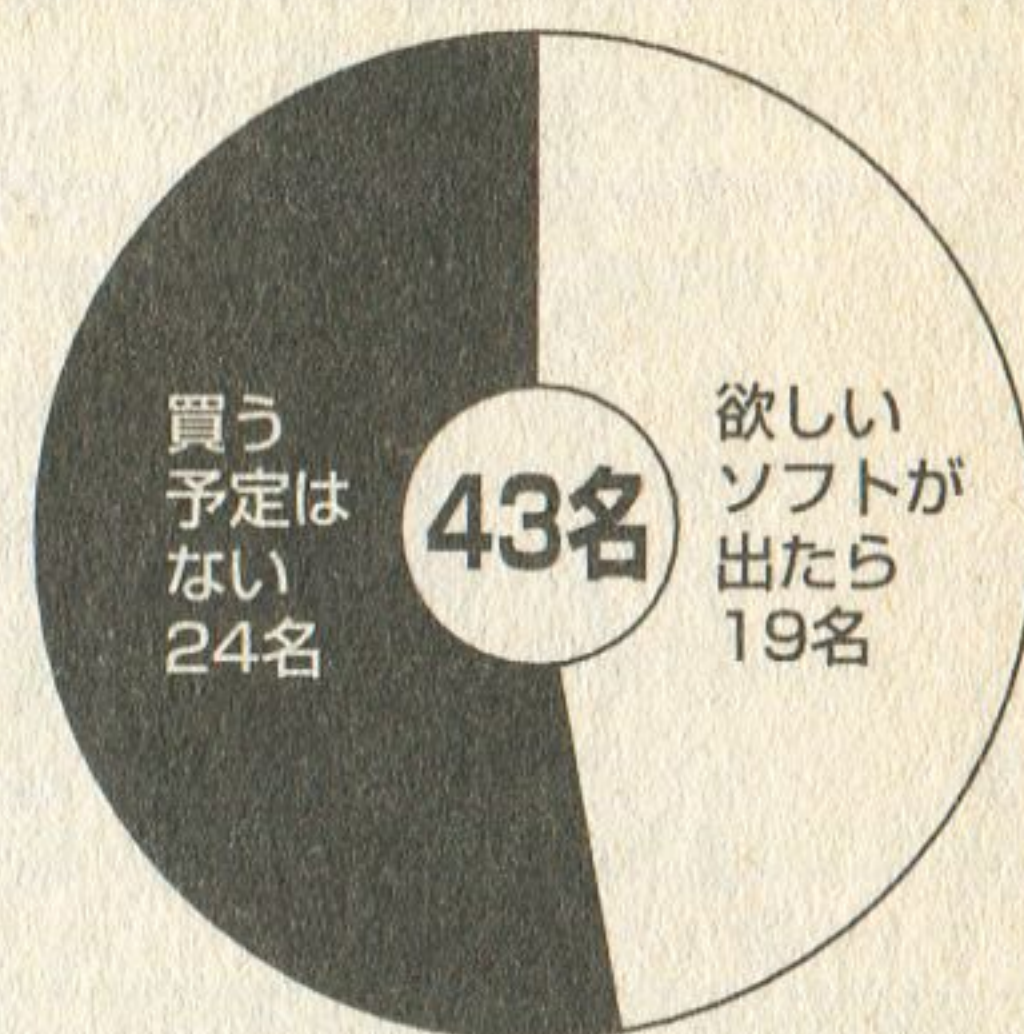
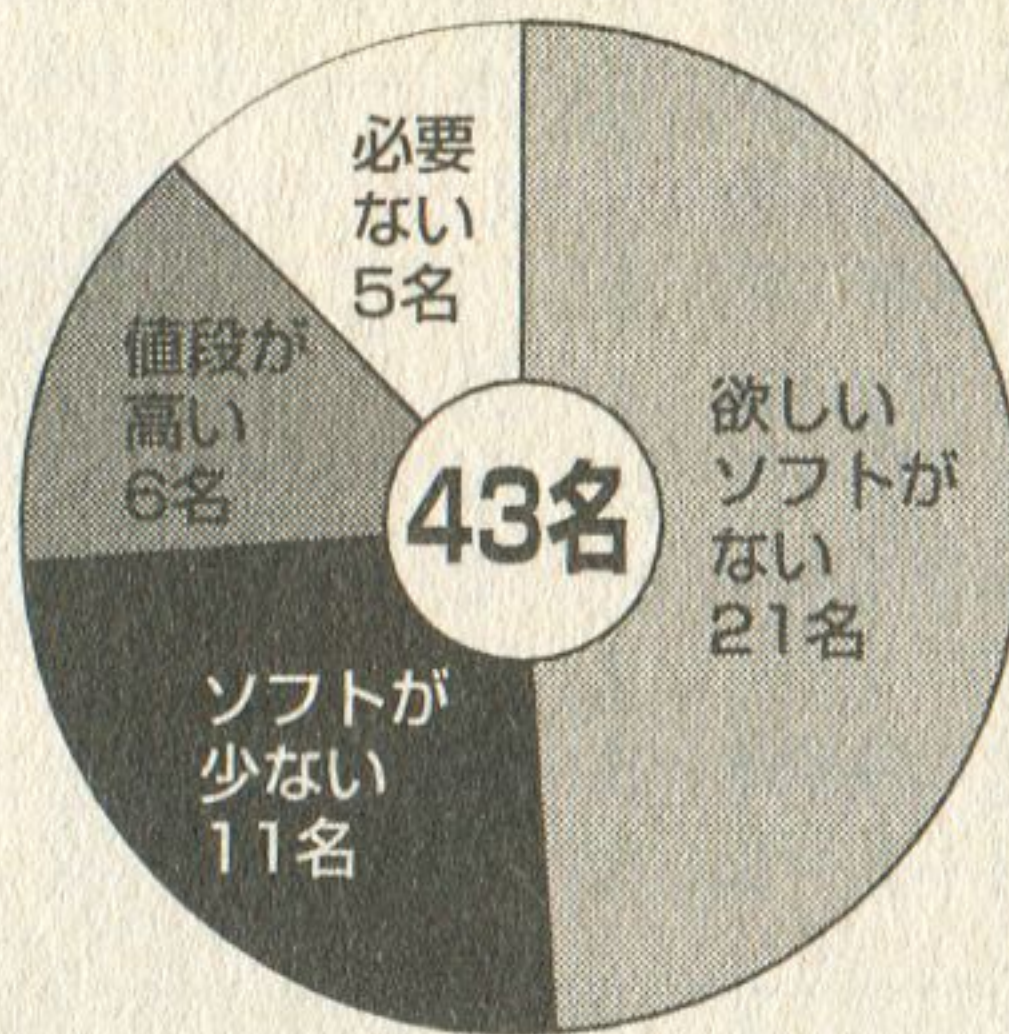
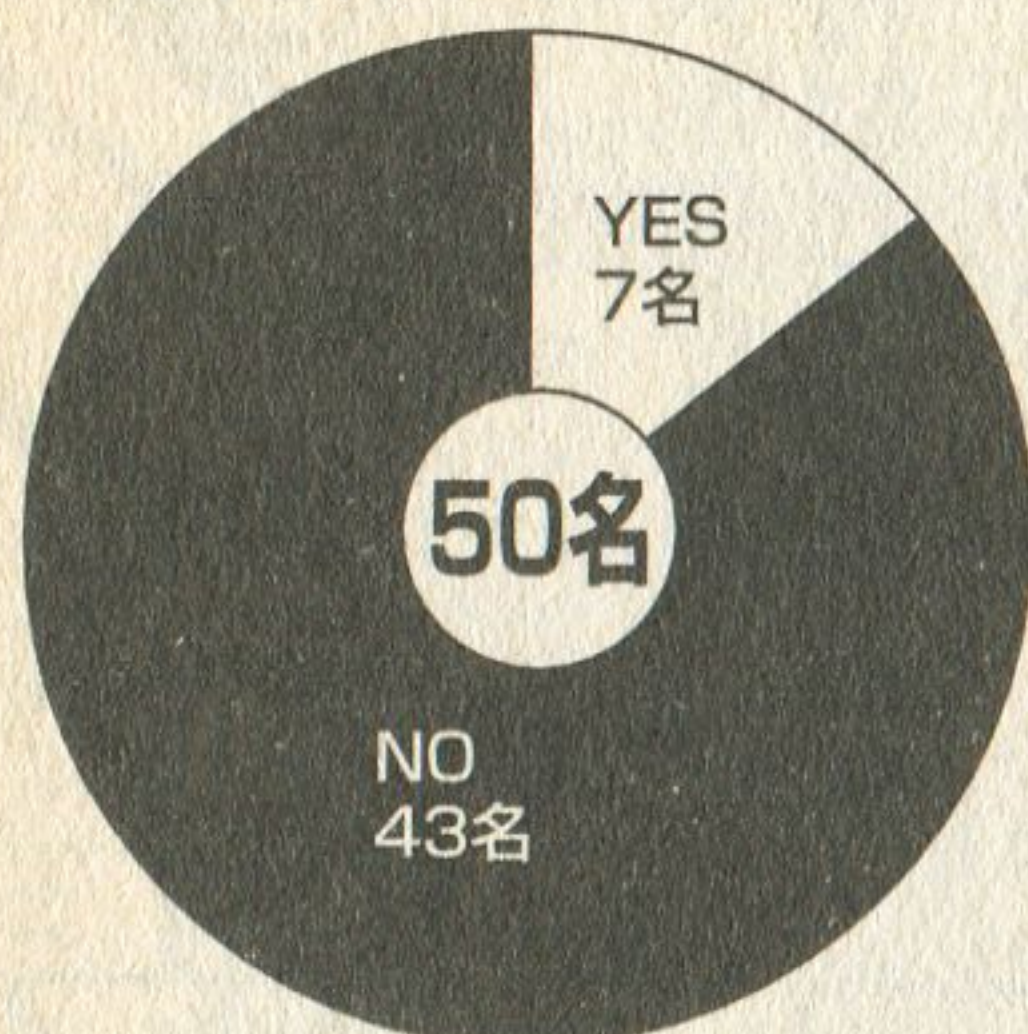
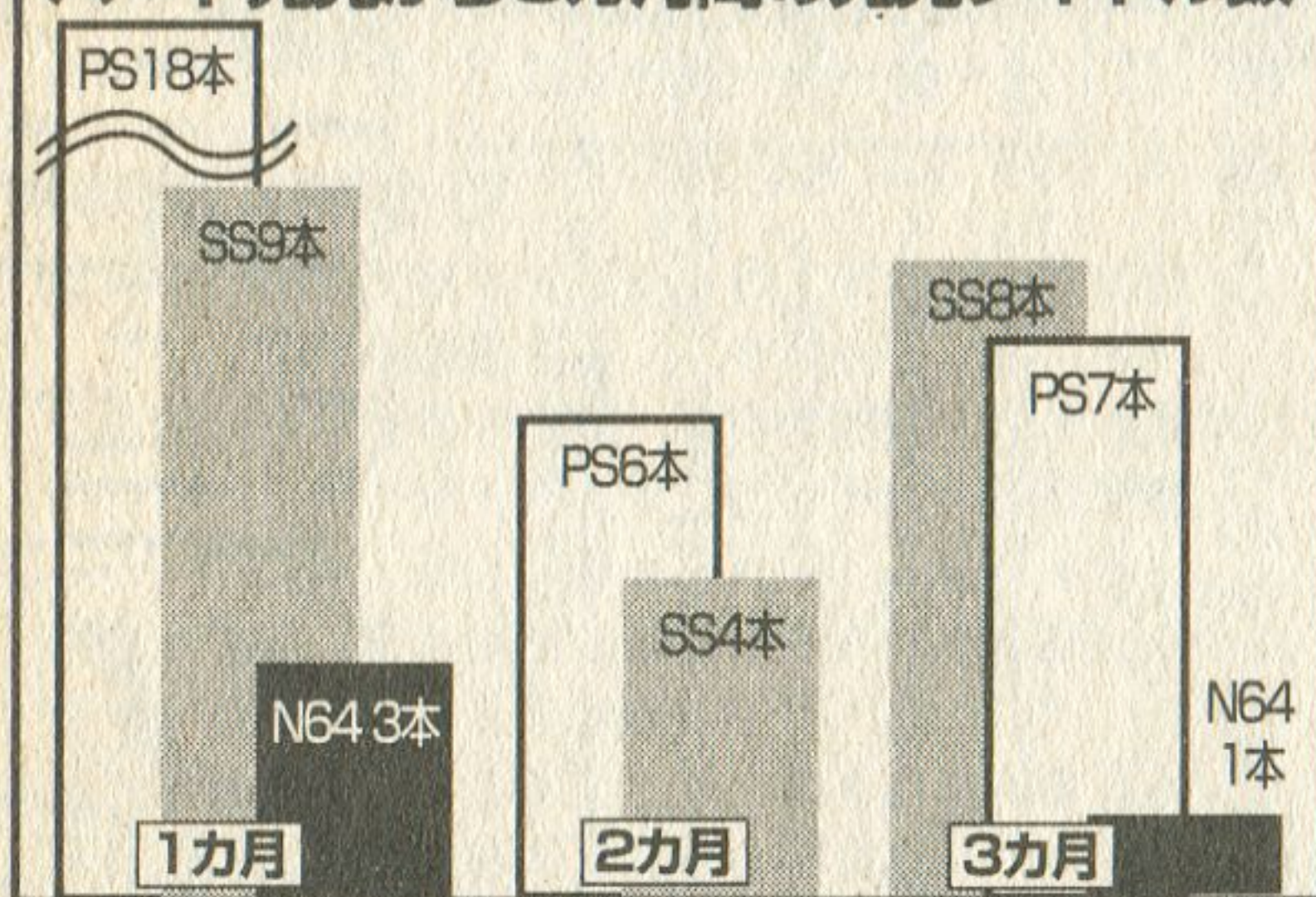
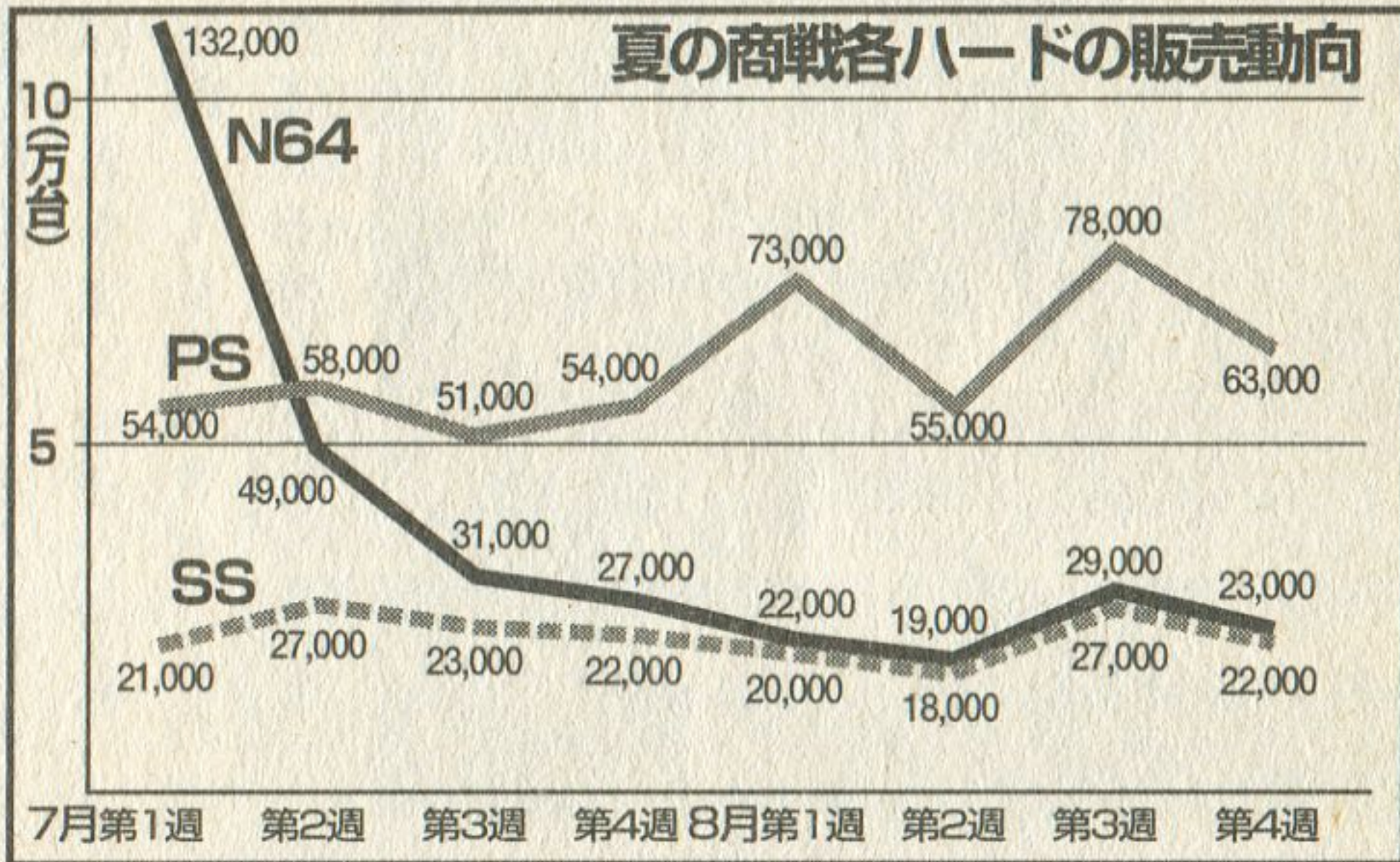
N64を買う予定はありますか（43名）

- 欲しいソフトが出たら 19名
- 買う予定はない 24名

ハード発売から3カ月間の発売タイトル数

	PS	SS	N64
1カ月	18本	9本	3本
2カ月	6本	4本	
3カ月	7本	8本	1本

夏の商戦各ハードの販売動向（万台）

	7月第1週	第2週	第3週	第4週	8月第1週	第2週	第3週	第4週
N64	132,000	49,000	31,000	27,000	22,000	19,000	29,000	23,000
PS	54,000	58,000	51,000	54,000	73,000	55,000	78,000	63,000
SS	21,000	27,000	23,000	22,000	20,000	18,000	27,000	22,000

TVゲームプレス28号より転載（メディアクリエイト発行）

明確でない未来が不安を呼ぶ

N64不振の理由に、タイトル数の少なさをあげる声は多い。発売から3ヶ月という時点で、SSは合計13タイトル、PSは25タイトルが発売されている。対するN64は9月27日にようやく4本目のソフト「ウェーブレース64」が発売になったばかり。年末商戦から新年にかけてPSの「FFⅦ」、SSの「バーチャロン」を迎え撃たなくてはならない。確かにここにきて発売予定ラインナップはかなり充実し、年内には17タイトルが発売予定になっている。だが、現状、正式に発売日が決まっているのはエニックス「ワンダープロジェクトJ2」とセタの「栄光のセント・アンドリュース」の2本のみだ。

不確定要素のあまりの多さに周囲はN64を今一つ信頼できずにいる。強気の任天堂も今回ばかりは…と見る向きも多い。最後に現れた大物、NINTENDO64は、果たして本当に大丈夫なのだろうか。

発売日未定

タイトル	メーカー
バギーブギー（仮称）	任天堂
ヨッシーアイランド64	任天堂
テュロック：ダイナソーハンター	アクレイムジャパン
JリーグLIVE64	EAV
ダイナマイトサッカー（仮称）	イマジニア
超空間ナイタープロ野球キング	イマジニア
マルチレーシング（仮称）	イマジニア
ドラえもん（仮称）	エポック社
ブレードアンドバレル	ケムコ
がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	コナミ
実況ゴルフトーナメント97（仮称）	コナミ
実況Jリーグパーフェクトストライカー	コナミ
実況パワフルプロ野球4（仮称）	コナミ
麻雀MASTER	コナミ
REV LIMIT（仮称）	セタ
ワイルドチョッパーズ	セタ
Cu-On-Pa	T&Eソフト
カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ
ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂
クリエイター（仮称）	任天堂
スーパーマリオRPG2	任天堂
MOTHER3（仮称）	任天堂
ミッション・インポッシブル	ビクターインタラクティブソフトウェア
金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン
デュアルヒーローズ	ハドソン
スーパーパワーリーグ64（仮称）	ハドソン
ボンバーマン64（仮称）	ハドソン
XSW-1（仮称）	ビデオシステム
麻雀（仮称）	ビデオシステム
ヒューマングランプリinFormula1	ヒューマン

読者の主張 あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

発売後ならともかく、発売前から攻略や、ストーリーを紹介しすぎなのでは？まぁ、読まなきゃいいんですが、気になりますし。（京都府　無限軌道）

N64ソフト開発者の語る可能性

ハードを探ることで解るN64の可能性

ユーザーからは見えにくいN64の可能性。一方で、ゲーム開発者たちは、N64の魅力や可能性を次のように語る。

SFCで「ワンダープロジェクトJ」を発売し、N64では続編「J2」で名乗りを上げたエニックス。その開発を担当している(株)ギブロの代表取締役で、「J2」のプログラマーでもある富山徳之氏は、「私たちが『J2』で求めたのは、美しい映像と豊富なアニメーション、人工人格を形成するための膨大なデータ、そしてそれらを高速で処理する速いCPUだったんです。そのためにN64は理想のハードだと感じています」と言う。

だが、動画や音声データを駆使するなら、CD-ROMの容量の大きさもまた魅力的だ。なにしろN64標準のROMカートリッジの容量は64メガビット。一方CD-ROMは540メガバイト。両者の差は約70倍である(注1)。

「CD-ROMではシークタイムの問題でゲームのテンポが崩れがちになるが、ROMカセットではそれを気にせずにすむ。また、圧縮してROMカセットの中に納めてある画像データを本体上で瞬時に展開してアニメーションをさせるには、64ビットの速いCPUが必要になる。32ビット機やSFCでも工夫次第で可能かもしれないが、N64の方がより適していた」(富山氏)。また「J2」では、データに3倍の圧縮をかけてカセットに詰めているという。

「最強羽生将棋」を既に発売中の(株)セタ代表取締役、富士本淳氏は、N64の長期間の使用を見越した設計に可能性を感じるという。富士本氏はN64の開発に当たってブレーン的な立場にあり、設計思想等に精通している人物だ。

「N64では、ゲームの展開に応じてマイクロコード(図参照)を随時書き換えることによって、本体の特性を変えることができます。細かいポリゴン表示が必要なときは画像重視に、データ処理が重要な時は描画性能を落としてCPUの性能をフルに活用できるように。開発者によって随時本体の性能が引き出されていくマシンなんです」(富士本氏)。

では「最強羽生将棋」はマイクロコードの書き換えを行っているのだろうか。

「いえ。セタ独自のマイクロコードを使用したゲームは、『レブ・リミット』からになると思います。逆に、このことをとってもN64の可能性を感じてもらえるのではないでしょうか」(富士本氏)。

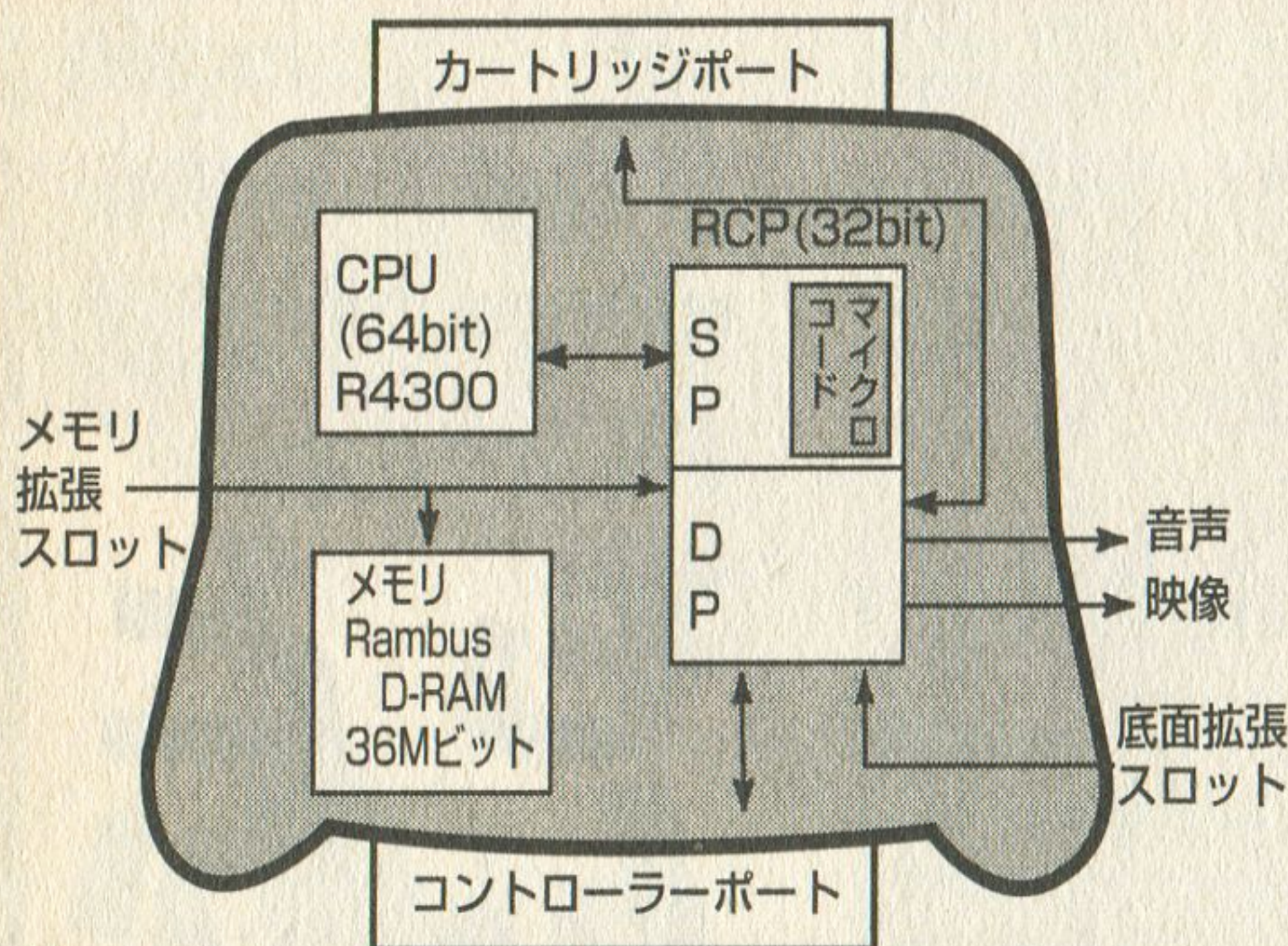
その「レブ・リミット」だが、レースに参加する全ての車両の、空気抵抗や車重、タイヤ幅による摩擦係数など、従来のレースゲームを越えたパラメータをリアルタイムに計算してレースを展開するものになるという。32ビット機が、CPUに一般の演算処理と画像関係の処理を並列で行わせているのに対して、N64では画像関係の処理を32ビットのRCPに一任させている(図参照)。そのため、メインの64ビットCPUを純粋に演算処理に当てることができるわけだ。

「レブ・リミットの企画も、強力な64ビットCPUの演算パワーが

より「人間味」が増すか？「ワンダープロジェクトＪ２〜コルロの森のジョゼット〜」

注１：1バイトは8ビット。だから540メガバイトは540×8＝4320メガビット。4320÷64＝67.5で、約70倍の開きがある。

NINTENDO64内部構造&基本性能

カートリッジポート
RCP(32bit)
CPU
(64bit)
R4300
S
P
マイクロコード
メモリ
拡張
スロット
D
P
音声
映像
メモリ
Rambus
D-RAM
36Mビット
底面拡張
スロット
コントローラーポート

N64スペック

CPU…MIPS64ビットRISCプロセッサ
　　動作周波数93.75MHZ
RCP…SP・DP内臓　動作周波数　62.5MHZ
　　SP　MIPS32ビットRISC搭載
　　DP　テクスチャRAM　4Kバイト
搭載メモリ　RambusD－RAM36Mビット
データ転送速度　500Mバイト／秒
画面解像度　256×224～640×480ドット
色数　　　RGBA32ビットカラー
　　　　標準　209万7152色表示

●CPU
N64のCPUはMIPS社の64ビットRISCプロセッサ、R4300。これはSGI社のグラフィックワークステーションに搭載されているR8000などの系統に属する。

●RCP
グラフィックやサウンドの処理はここですべて行われている。そのためにCPUはフリーとなり、ゲームにフルにあたることができる。おまけに32ビットと高速でもある。

●SP
ポリゴンの座標計算やサウンド処理などをおこなっている。ここにマイクロコードの格納メモリが置かれている。このマイクロコードの書き換えによりN64の特性を様々に変えることができる。

●DP
ポリゴンにテクスチャを貼る、半透明処理、ポリゴンに影を付けるなど、N64の画像の特殊処理をすべておこなっている。

N64のグラフィックなんできれいなの？
ポリゴンの重ね合わせ処理を1ドット単位で行うZバッファはポリゴンのちらつき、欠けを少なくし、アンチエイリアシングはドットのギザギザを滑らかにし、サブピクセルポジショニングでドットをさらに分解し高精度表示する。N64の画像処理系の機能は本当に充実している。だからこそマリオの美しい画面が実現したのだ。

微妙なセッティングが勝敗を分けるか。「レブ・リミット」

あったからこそ」（富士本氏）という。
他にも「FCやSFCが、ROM容量の拡大やバッテリーバックアップ、FXチップなどをカセットに積み込むことで、ユーザーに余計な出費をかけずに本体の性能を向上させ、耐久年数を伸ばしてきました。N64も同じです。さらに、通信ポートとしても使用可能なコントローラポートや、メモリーパックへの工夫、カートリッジとディスクの併用など、様々な可能性を秘めていますよ」（富士本氏）とのことだった。
また「カメレオン・ツイスト」でN64に参入する日本システムサプライの田中眞氏は、「3Dスティックが同梱されていることで、サードパーティが3Dスティック前提でゲームを制作できるメリットが非常に大きい」と語る。
「『カメレオン・ツイスト』も、3Dスティックをどう活用するかという点から企画が始まっています。カメレオンのような主人公の舌を伸ばしたり、ぐりぐりと動かしたり、何かに捕まったり。マリオが提示した3D空間で遊ぶ楽しさを高めて行きたい」とのことだ。
また、「XSW-1（仮称）」「麻雀（仮称）」を発売予定のビデオシステム、金田幸夫氏は、N64の可能性をずばりこう語った。
「プログラマーが本当に自由に作れる。そこに労力と努力が備わっていれば素晴らしいゲームが作れるハードだということです。あのマリオのビジュアルを見ても、全然底を見せているようには感じないんですよ」
まさに口々に返ってきた、開発者のN64への可能性の示唆。その言葉を信じて、私たちは待つしかないのだろうか。

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。
どうでもいいことを、無理矢理こじつけて大きく書いたり、同じネタを回数をおいて何度も何度も載せたりする。…ような気がする。（埼玉県　細川　洋子）

INTERVIEW

任天堂取締役　今西紘史氏インタビュー

シェアとか競争とかそんなもんじゃないんです

販売不振が報じられるN64。PS、SSの伸びも著しい。任天堂は現状をどう感じているのか。任天堂取締役である今西氏に、その胸中を聞いた。

今のところ順調に推移していると感じています

編集部（以下編）：N64が発売されて約2カ月が経過しましたが、現状をどのように分析されていますか？

今西：今のところ非常に順調に推移していると感じています。8月8日時点で100万台の出荷を達成しまして、市場調査の結果90%以上が売れている状況です。だから予定通り、9月末に日米双方で200万台出荷は達成できると思います。

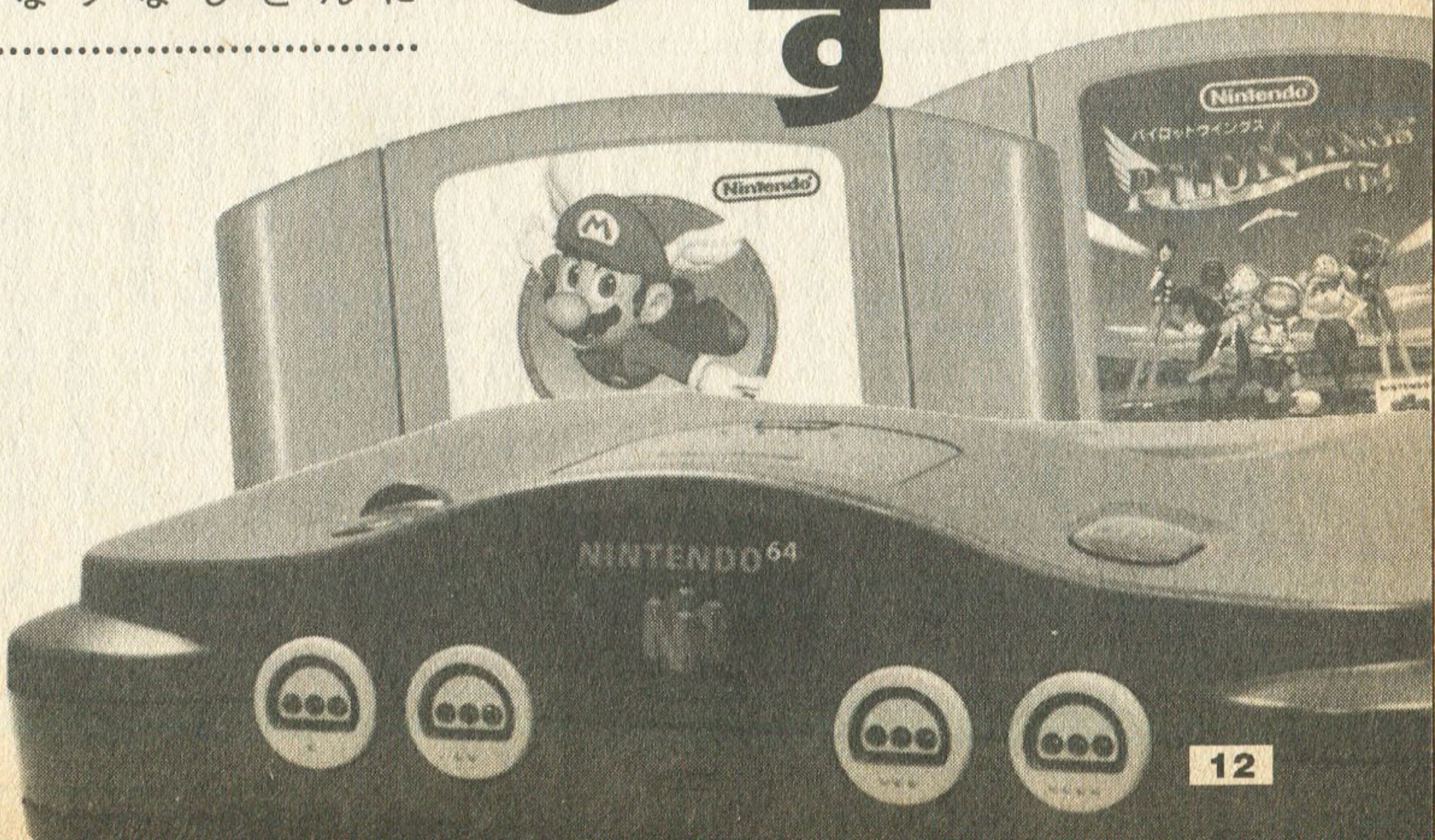
編：今年度360万台出荷予定というのは、全世界合わせての数字ですか？

今西：そうですね。今、月産50万台ペースで来ていますから。市場のキャパはそのくらいだと思います。

編：新聞紙上などではN64の販売不振が報道されていますが？

今西：第一のコアユーザーは、自分では買えない、親がかりの子供たちですから、第一の商戦は年末年始なんです。決して6月23日とか、夏休みの話ではない。店頭にちょっと行列ができないと、あんなもん、思った程じゃなかったとか。適正在庫ということも無視して、いつも在庫が空になっていなければいけないとか。スーパーファミコンはそうだったかもしれないが、あの時は生産量に問題があった。でも、ある意味では、そんな状態になれば、それはお化け商品ですよ（笑）。

編：1、2カ月の勝負ではないということですか？

今西：そうですね。私はテレビゲームの存在はまだまだ確固たる地位があると思うし、これからも任天堂はテレビゲームの将来を見据えて動いていきますから、今シェアを取らなければいけないとか、ダントツに売れなければいけないとか、そんな世界じゃない。任天

堂が何か言えば市場が動くような小さなマーケットじゃないですよ。新聞などでも連続で叩かれていますが、おそらくあら捜しをしようとしても、あんなもんしか書けないと言うことでしょうね。確かにマスコミさんは力があるから怖いところですが、書かれたら終わり、ということにはなりませんから。

N64という環境を早く開発者に示したかった

編：本体発売後3カ月の間次のソフトが出ないというのは、かなり厳しいご決断だったのではないですか？

今西：ゲーム市場に対する危機感がありましたからね。ゲームの量的拡大や、ゲームユーザーがしだいにマニアックになっていく中で、キャッチコピーの「ゲームが変わる、64が変える。」という世界を、早くクリエイターに示したかった。それが、N64発売の第一の目的なんです。これまでゲーム業界は、クリエイターの行き詰まり感を、量的な拡大で解決しようという動きで進んできた。たとえば、様々なRPGが発売される中でも、画面重視で、綺麗な絵が出る、絵が乱舞するという風にです。そういうリリースをされる人たちは、そうした認識でやっているかもしれない。しかし我々は、やはりゲームは「ゲーム」なんだという認識を持っています。その中で、今までの環境ではもう新しい物が作れないという人たちに向けて、N64という環境を提示したんです。それは、今回見事に果たせたと思っています。発売後数日で、これは凄い、ぜひN64でゲームを作ってみたいというクリエイターの声が、どっと返ってきたんですね。当社宛で、自主的に反響があった。それが非常にありがたかったし、これでゲームや、N64の可能性を意識してもらえたと思います。

編：年末までの御社のソフト発売スケジュールも発表されましたが、予定通り発売は可能ですか？

今西：いつ出しますかと聞かれて、わかりませんとは言えませんからね。それは本体の発売に関してもそうでした。もちろん発売日の設定はハードやソフトの戦略的なものもありますが、やはり一番の要因はソフトの開発状況ですから。それに関して、こちらからソフト開発部隊に妥協を強制はできないです。それだとロクな物ができない。彼ら自身が決断することですからね。会社の状況などは、同じ社内にいればわかりますから。だから、本体の発売が2カ月延びたと良く言われますが、我々は遅れたとかそんな感じは全然ないんです。今、年末に向けてのソフトを開発している最中ですが、それも同様です。一応期日は設定しますが、絶対にこの日までとか、そういうもんじゃない。中途半端な形で発売することの方が問題です。

今西紘史（いまにし・ひろし）
任天堂取締役広報室室長。同志社大学卒業後'63年任天堂入社。総務部長、広報室長を経て'94年から現職に就任。任天堂の顔として長年広報活動に携わる。

一度ゲーム離れがおきたら みんな敗者ですよ

編：PS、SSの本体価格引き下げも、ユーザーにかなり評価されているようですが。

今西：ユーザーにとっては良い物が安く入手できるというのが一番重要ですから、これはもう当然のことでしょう。ただ、同じ物なら安い物の方が良いと言われても、テレビゲームは、ハードもソフトもどう価値が同じなのか比較できないと思うんです。一方で我々には、ゲームは実用品ではなくて娯楽品だという認識がはっきりあります。しかし、マスコミの方々の報道を見ていると、実用品的に扱われている。シェアとか戦争とかいう言葉が頻繁に使われている。そんなもんじゃないんです。家電などの実用品の世界では、まずシエアをとってから利益を回収するという計画が立てられる。生活に必要な物ですから、今日明日で市場がなくなることなど、ありませんからね。次世代機がやっているのはこれでしょう。まずハードを普及させてから、後でソフトで回収するという。しかし娯楽の世界では、そんなことが通じないんです。一度ゲーム離れが起きたら、みんな敗者ですよ。

今時このくらいの敷居の高さは当然なんです

編：昨年一年間は、SFCの大作ソフトが何本も発売された一方で、PS、SSが中心となって業界が推移してきた印象もあります。

今西：私たちはそれで市場が拡大したとは評価していないんです。むしろ縮んでいるかもしれない。というのは、次世代機競争といわれた中でハードを買った人は、物が言えて自分のお金でゲーム機を買える人だという気がする。そういう人たちはユーザーの中でも一部のコア層ですから、マスコミなどの注目も集めやすい。ただ、そうしたマニアだけの意見を聞いて商品を市場に並べていくのは、非常に危険なんですね。市場がどんどんマニアックになってしまう。先程も言いましたが、そうした危惧もあって、マリオ64を早く見せたかったんです。

編：しかし、N64のゲームは、レースゲームやアクションゲームなど、良くも悪くも「ゲームらしいゲーム」が多いように感じます。堅牢ですが、もっと自由な発想があっても良い。「マリオペイント」などの、今までとは違った新しい遊びの提案はあるのですか？

今西：出てくると思いますね。そうしたいろんな試みをしたいというクリエイターの声も出てきていますから。それはまさに、マリオ64を6月23日に出した効果だと思っています。あれでゲームの可能性が広がって、アイディアの幅も広がった。その効果は、やっぱり大きかったですよ。もう一つ、ファミコンというメディアは、今考えれば非常に制約を受ける機械だったんですね。ただ、あの時はある程度アイディアの枠をはめてしまったのが、逆によかったんだと思っています。勉強と同じで、はっきりした目的がある方が、漫然と勉強をするよりも効果がある。今度は、その枠が非常に広くなりました。それはただ単にキャンパスの面積が広がったというだけでなく、どんな絵の具や素材でも使えるという意味で、自由度が広がっていますから。また、ユーザーの幅が広がると、今まではまた違ったスタイルのゲーム

昨年の初心会で初めて発表されたN64コントローラ群。

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

見たことも、聞いたこともないソフトにばっかりページをあてると思ったら、販売がその出版社だった。（沖縄県　ディストライブス）

を好まれる人も多くなると思います。様々な発想のゲームが出てきてほしいですし、また、現にそうした発想を持った人もたくさん出てきていますからね。

編：一方で、ROMカセットというメディアは、製造コストなどの問題で、自由な発想のゲームが作りにくいという声もあります。

今西：そこは非常に誤解されやすい点ですね。CD-ROMは気楽にゲームが作れるメリットがあると良く言われますが、それを安易なソフト制作と勘違いされると困るわけです。よくN64は、ゲーム制作のハードルが高いと言われますが、今時このくらいの敷居の高さは当然なんです。そんなくだらない、技術もいらない、お金もからない中で作られたゲームの中に、光る物もあるかもしれないけど、ダメソフトの洪水で失われる物の方が大きい。5本ダメソフトがあっても、1本良作があればユーザーは満足すると言われる人もいる。それも一つの理屈かもしれないけれど、私たちはそうは思わない。ユーザーがダメソフトを買ってしまった不満は、やっぱり蓄積していくと思うんです。それが、ある日突然爆発する。

東京ゲームショウでN64を遊ぶ子供たち。同会場はまた、N64サードパーティソフトが初めてお目見えした場所でもあった。

編：アタリショック（注1）の再来ですか？

今西：ええ。今はもう当時とは比較にならないほど市場が大きくなっていますから。業界の周囲を巻き込んで、相当影響が及ぶと思います。だから、来年以降64DDも発売する予定ですが、価格が下がることでチャンスが拡大するというよりも、書き込めるメディアをどう活用するかという意味の方が大きいですね。

やらせや仕掛けで開発者の露出をすべきではない

編：今後、徐々にサードパーティが増えてソフトラインナップが充実していく中で、それに比例してN64でもダメソフトが増えていく危険性はありませんか？

今西：我々は志を同じくするという部分を重視しています。それは創作物ですから、全部が全部、誰がみても素晴らしいソフトばかりというわけには、いかないかもしれない。ユーザーにも好みがありますからね。しかし「ゲームが変わる、64が変える。」というキャッチコピーの主旨だけは実現させたいと思っています。

編：そうした優秀な人材がどの程度ゲームメーカーにいるのかも心配な点です。むしろ、もっと様々な世界から才能を引き出すことが大切ではないのですか？

今西：そうですね。そのことは大切です。だから、任天堂は今まで水面下では、さまざまな人たちや、業界からスピンアウトした人たちにチャレンジするチャンスを与えてきました。その一貫として、リクルート社からのご提案が、我々の主旨と非常に似たものがあったので、マリーガル・マネジメント（注2）を共同設立することになりました。業界内外からご参加いただきまして、すでに開発にも入っています。開発は任天堂のハードに限っていないんですが、今のところN64での開発を希望されている方が多いようで、これもN64を

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

いわゆるクソゲーでも発売前は、褒めておき、発売後になって欠点を指摘したり、けなしたりするところ。
（秋田県　透幻悠綺）

提示した効果の一つだと思っています。まだちょっと公表はできないんですが。

編：人材確保という点で、引き抜きの是非についてはどう思われますか？

今西：危ないですね。うちの宮本にしても、彼一人でゲームを作っているのではなくて、何十人ものチームで作っているんです。そうした多くの人々がゲームの面白さを支えている。だから、誰か一人ヒーローを連れてきて、それで本当に素晴らしい物ができるのか。当社なんかは、ちょっと危険で、そういうことはできないですね。ある意味で人間というのは、ねたみそねみのある世界で生きているわけですから。ヒーローを一人つれてきて、他の人間がついていくかどうか。音楽業界ならば、シンガーソングライターの優れたのが一人出れば、それでやっていけるかもしれないですけどね。

編：クリエイターの露出に関しても、任天堂は一貫して否定的ですね。

今西：そうですね。ヒーローは、社内的には自然に浮かび上がってきますよ。別に意図的にやらなくてもね。取り扱い説明書に制作者リストを載せるなどもしていますけどね。マスコミサイドに積極的に露出させないとクリエイターが満足しないんじゃないか、僕はそうじゃないと思います。やっぱり、自分の作品が市場に出ていくこと、それが評価されて売れることが彼らの大きな満足感につながると思うんです。やらせや仕掛けでやるべきものじゃない。

このままでは流通がダメになるという意識で動いています

編：先程、クリエイターへの新しい環境の提示がN64の第一の目標だと言われましたが、二つ目の大きな目標などはあるのですか？

今西：それはやっぱり売れることでしょう。

編：N64の販売促進には、流通の改善も大きな意味を持っていると思いますが？

今西：それは我々も、このままではゲーム流通がダメになるという危機感があります。N64の販売に関しては、9月末までは各問屋さんに対して割当制で商品を卸して市場をコントロールしやすい形にして、様々な資料を集めるつもりです。毎週、初心会さんを通して小売店の在庫調査などもしています。その上で、10月ごろには今後の対策を立てていきたいと思っています。問屋さんにしてみれば、独自のご判断で仕入れ数を決定されたいでしょうから、我々にしても、いつまでも割当制を続けられるとは思っていません。

編：一言で初心会といっても、地道な経営努力を続けておられるところもあれば、抱き合わせや投げ捨てなどを常習とされているところもある。そうした一部悪質な問屋を整理することが重要なのではないですか？

今西：難しいですね。これだけ長い歴史のある流通をドラスティックに変えるというのは。そこには、やはり多くの人が関係していますから。任天堂はメーカーですから、流通に関与できることは、非常に限定されていますし。ただ、その中でも、できる範囲で何かしないと。このままでは流通全体が体力を消耗するだけで、ダメになるという危機感で動いています。

編：ローソンでの予約販売も続け

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

ゲームライターの暴走が目につくようになった。「ゲーム性に問題はあるが、○○がかわいいのでオススメ」とか超私的なことを平気で言ってのけるところ。（愛知県　四谷一獲）

られていますね。任天堂でのコンビニ流通の位置づけはどうなりますか？
今西：まだデータ収集の段階ですね。どの地域でどう商品が動いているのか情報を集めて、今後の販売戦略の参考にする予定です。
編：ゲーム業界はコンビニ流通をめぐって大きな動きが出ていますが、どうお感じですか？
今西：販売チャネルの拡大という意味ではあり得るでしょうね。ゲーム専門店や玩具店に行ってゲームを買うのが恥ずかしいとか、時間がないという人は必ずいるでしょうし、そうした人々にとって便利な販売ルートだとは思います。ただ、そうした需要がどれだけあるのかが問題です。いくらゲームが文化になって、日常性が出てきたと言っても、本当にゲームがコンビニアイテムとなる資格があるのか。個人的な意見では、まだゲームにそこまでの日常性はないと思います。
編：64DDのデータ書き換えをコンビニで行うなどの予定はありませんか？　通信上で体験版が入手できて、ゲームの内容があらかじめ分かるようになれば理想かなとも思うのですが。
今西：難しいですね。今の制作状況では、極端な話、体験版すら作れるかどうか。だから本当に、コンビニ流通に関しては、まだまだどうなるかわからないですね。そもそも、そこまでしてゲームを売る必要があるのかも疑問です。マーケティングしてプロモーションをして、体験版などを配って、金を使ってどんどん膨らませていく。いつか割れる時がくると思うんですね。玩具とはそんな世界じゃないでしょう。任天堂が保守的と言われるのかもしれませんが。

娯楽品だから頻繁な改良は馴染まないんです

編：今回ROMカートリッジを採用されたのも、娯楽品であることに対する回答の一つと伺っています。
今西：そうですね。まず取り扱いが容易でゲームの待ち時間がないこと。まさにガシャポンの世界ですね。それから海外でのコピー対策。香港などではCD-ROMは100%違法コピーされて販売されていますから。それをカセットに特殊な回路を組み込むことで抑制できる。そして3つ目が、スーパーファミコンの時もバッテリーバックアップやFXチップ（注3）などをカセットの中に積んだように、ハードの機能拡張が保証できるので、ゲーム機の寿命を延ばすことができる。この3つの思想は、ベストとは言えなくても、これまでの実績からして間違ってないと思います。値段だけの問題ではないんです。
編：ハードの耐用年数ということで言えば、前回のインタビューで

用語解説

(注1) アタリショック
米国で家庭用ゲーム機市場を作り出したアタリVCSとソフトの販売が、'83年を境に急速に不振となり、事実上米国の家庭用ゲーム機市場が崩壊した事件。サードパーティの参入障壁が低く、ソフトの質の低下を止める手段がなかったため、ゲームの粗製濫造が続き、ユーザーがテレビゲーム離れを起こしたことが原因と言われている。

(注2) マリーガル・マネジメント
リクルートと任天堂が共同で設立した会社。ゲームクリエイターと契約し、広告や営業などの制作以外の部分を担当して、ゲーム制作の環境を整えるのが主な業務。開発機種は特に任天堂のハードとは決まっていない。詳しくは前号参照。

(注3) バッテリーバックアップ・FXチップ
前者はセタ社開発。これでパスワード地獄から解消されたと感じた人も多いはず。後者は英国アルゴナート社開発。CPUの処理速度を高め、「スターフォックス」「ヨッシーアイランド」などのソフトで活用された。

(注4) ライブラリ
キャラクターの移動や画面の書き換えなど、ゲーム制作に必要なプログラムのパーツ集のこと。これらのパーツを組み合わせることで、ゲーム制作の敷居が下がり、開発者はその分ゲーム性の創造の部分に労力を割くことができるようになる。

(注5) 竹田玄洋
任天堂製造本部開発第三部部長。N64ハード開発責任者。初代ドンキーコングなどの、1チップマイコンを使用したビデオゲームの時代からゲーム開発に携わっている。

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

3DOの情報がなぜないんだーーーーー！
（佐賀県　まるろう）

は「今世紀中は他のハードはいらない」と言われていましたね。

今西：今は技術革新が非常に速いですからね。ところが娯楽品ですから、車やパソコンのように少しずつモデルチェンジしたり、先端技術を取り入れてバージョンアップしたりということが馴染まないんです。だから、ROMカセットを採用して、後からディスクも発売することにした。ディスクは容量を増やすだけのものではなく、書き込みができることで新しいゲームの世界が広がりますから。その中でマイクロコード方式を採用して、プログラム次第でハードの可能性が広がる方式を取ったんです。ここがファミコンやスーパーファミコンと一番違うところですね。

編：そのマイクロコードですが、サードパーティに仕様を公開されていないのはなぜですか？

今西：それは、力のある人はどうぞ触ってみて下さいということです。マリオ64で使用されている、いわゆる「マリオコード」みたいなものもあるのですが、宮本にしても今後公開するつもりはないようですし。本体も、今はまだブラックボックスの部分が多いと思いますが、開発規制みたいな物も特にありませんからね。

編：PS、SSではライブラリ（注4）を充実させてクリエイターのためにゲーム制作の環境を整えていますが、N64はそれとは違う方向性のようですね。

今西：そうですね。そこでコンセプトが違いますね。極端な話、ライブラリ方式だと同じようなゲームしか出てこないわけです。だから、クリエイター側でハードの中に入り込んでもらわないと。それで初めてゲームの質が変わると思いますから。

編：一方で、マイクロコードを駆使しても、CPUが64ビットから128ビットになるわけでもないし、ハードの奥まで入り込んでゲームを作るのは、ファミコンなどでは当たり前のことだったと言う人もいます。

今西：それは、ある意味ではゲーム制作というものを本当に理解している人なんでしょうね。開発に限らず、考え方がね。ただ、すべての開発者をいきなりそのレベルまで持っていくことは無理なので、まずはそうした突出したグループを目標にして、全体がレベルアップしていけばと思います。

編：ハードの可能性という面で、カセットの新しい使用法や提案などはあるのですか？

今西：カセットは64DDが発売された後でも使用価値は変わりませんし、むしろ増すかもしれませんね。竹田（注5）もそうした意味でも、長くいろんな可能性やアイディアに耐えられる環境を設定しているはずですし。

編：カセットとディスクを併用して遊ぶゲームや、今後通信などに対応されるとして、モデムを使用せずに直接ROMカセットに電話線を差し込むとか？

今西：それは、まさにハード的な考え方ですね。ソフト次第だと思いますが、そうした可能性も当然設計陣の頭の中に入っていると思います。

キャッチコピーの世界を実現させていきます

編：耐用年数や可能性などのお話をお伺いしていくと、N64は、家庭用ならではのハード像を追求している印象を受けましたが？

今西：そうですね。我々もアーケ

ードを一時期やっていたことがありますが、限界を感じました。あれはまさにマニアの世界で、自転車操業的にゲームの高度化を図らなければならない。体感ゲームや格闘ゲームが出てきたのも、その限界を越えようとしてきた結果で、当然そこには限界がある。最終的にアーケードゲームは、遊園地という大きな娯楽ジャンルに戻っていくのだと思っています。それは、一つのモニター、一つのパッドという世界とは全く異質なものです。ですから、移植は資産活用ですから仕方のないことですし、戦略の一つだと思うのですが、移植だけで家庭用ゲーム機を進めていくのは危険でしょうね。

編：最後に、今後のN64がゲーム業界に対して果たしていく役割などを、簡単にお伺いできればと思います。

今西：それは、まさに「ゲームが変わる、64が変える。」というキャッチコピーを実現するということでしょうね。それは本当に実現したいし、実現しないとN64の存在価値もないし。クリエイターの行き詰まり感や、流通の問題なども含めて、ゲーム業界がこのままではダメになるのではないかという危機感で来ていますから。それが理解されて評価されるかどうかはわからないんですけれども。ま、なんとか理解していただきたいんですが（笑）。

編：今日はありがとうございました。

（8月21日　任天堂本社にて
聞き手・構成：小野憲史）

任天堂従来機 一問一答

—ゲームボーイポケットの売れ行きが好調のようですね。

今西：本体を小型化して画面を見やすくしたという、「携帯性」というコンセプトをより追求したことが評価されているんでしょうね。「ポケモン」も100万本出荷を達成できました。「モグラーニャ」を始め、これからもソフトの品揃えを充実させていきます。

—SFCには今後どのように取り組まれますか？

今西：いろいろ企画はありますが、まだお話できない状況です。今でも特別セールなどをすると、突然6、7倍も売れたりすることがあるんです。入門機としての位置づけがはっきりしているんでしょうね。親が子供にねだられた時、財布から出せる金額は、1万円が上限なのではないか。価格を下げた意図もそこにあります。

—SFCの延命策に最低限サテラビューという話もありました。

今西：本当は、サテラビューは、作品発表の場を作りたかったんですね。無料放送というのはそうした意味があるんです。過去のゲームにはこのような名作があったということなども知らしめたいですからね。

—バーチャルボーイも出荷が停止されている状況ですが。

今西：テレビゲームとは違った、新しい娯楽の提示というコンセプトが、ユーザーにも流通にもうまく伝わらなかったというのはあったでしょうね。こちらのプロモーションの仕方も悪かったでしょうし。

MARKET

流通の抱いた幻想と真実

ある意味でユーザーよりもN64の発売を心待ちにしていたのが、問屋や小売店などの流通業者。彼らはN64発売後の推移をどのように見ているのだろうか

N64の現状に対する初心会の思いとは

「昨年の夏は『ヨッシーアイランド』という100万本ソフトがあったが、今年の夏商戦には、スーパーファミコンの大作ソフトがない。その分、N64に頑張ってもらわないと、売り上げが厳しいのだが…」と、初心会の幹事問屋である（株）河田でテレビゲーム関連の商品を取り扱う中務健洋氏は語る。

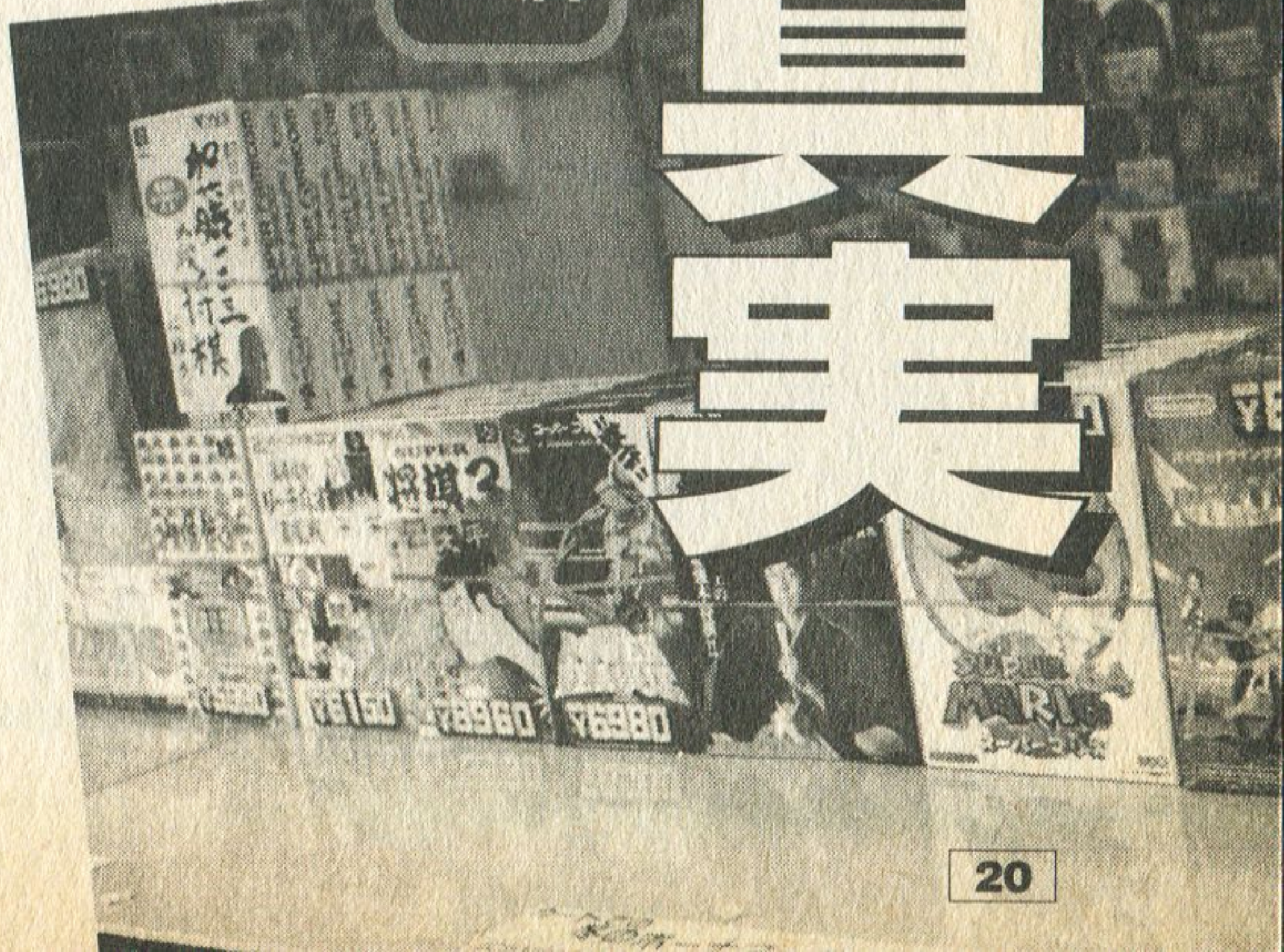
PS、SSの出荷台数が伸びているとはいえ、市場的には両機種を合わせて700万台前後。一方で国内に1700万台普及したSFCは、新作ソフトの発売本数の低下と共に、徐々に第一線から退こうとしている。他の玩具や物販を行うところもあるとはいえ、多くが任天堂のハードとソフトを主要な取り扱い商品としている初心会の構成問屋にとって、N64の売れ行きは死活問題だ。

「マリオ64が比較的低年齢層を嗜好した商品なのに対して、今は景気が不透明なこともあり、親の財布の紐が堅い。でも、子供はみんなマリオ64で遊びたいと思っているんです。だから年末商戦に期待ですね。そのころには任天堂の他のゲームも出てきますし。マリオカート64にも期待しています」（中務氏）。

N64に皆がジレンマを抱いている現状

現在、市場で最も勢いのあるハードといえばプレイステーション。7月末の1週間で、全国でPSが5万台売れたのに対して、SS、N64の販売は2万5千台前後に留まったという（編集部調査）。特に、N64を待っていた低年齢層ユーザーが、ソフト本数の少なさなどからPS購入に流れたのが、好調の原因という声が多い。

「でも、PSはゲームタイトルが豊富なので一般的なイメージがありますが、決して家族向けのハードじゃないんです。ボードゲームやパズルゲームなど、家族で遊べるゲームはSFCの方がだんぜん多い。PSが低年齢層に浸透してきているとはいっても、買っているのは小学校高学年までで、それ以下の本当の『お子様』ユーザーは、あまり買っていない。あと、SFCで満足している層も買っていないんですね」というのは、東京、中野のゲームショップ「モーリス」のプロデューサー、金寿彦氏。

N64の販売状況に関しても、「6月中は順調に動いたが、7月に入ってガクンと落ち、正直ビックリした」という。最初は価格が高いからかと思ったが、ユーザーと接しているうちに、ソフトタイ

トルの少なさと今後の展開が不透明なことの方が、より大きな問題であることがわかってきた。

「マリオ64がどんなに面白いソフトでも、それ一本ではハードを買う要因にはならない。SSがバーチャファイター1本でハードを引っ張った時とは、明らかに違っている。それは、N64がマニア指向の商品ではないことの現れなんでしょうね。だから、N64には皆がジレンマを感じていると思うんです。流通はハードを何台出荷しても、ソフトタイトルが少なすぎると思っているし、ユーザーもマリオ64がいくら面白そうでも、それ一本ではまだ本体を買えないでいる」

一方、子供たちが熱中しているゲームは、GBのポケモンや、キーホルダー型のパズルゲーム「テトリン」、SFCの名作中古ゲームなど。また、テレビゲーム以外では、ミニ四駆に人気が集まっているという。「新世代機が置いてきてしまった低年齢層を、もう一度ゲームに取り込むのがN64の役割のはず」と金氏は言う。

期待の4番打者だが・・ やはり年末に期待が集まる

こうした状況を、TVゲームショップ経営情報誌「TVゲームプレス」(メディアクリエイト発行)の主幹、細川敦氏は、

「N64の本体の高性能さと、ソフト、流通に見られる保守性が、今後改善されていく中での踊り場の時期」と分析する。

「N64はスペック的にも市場的にも、様々な意味でSFCの単純な後継機ではなくなってきている。しかし、マリオを始めとしてソフトタイトルは従来の続編が多く新規性に乏しく、旧初心会を引き継いだ流通も変革点が外から見えにくい。任天堂は2、3年の商売ではなく、もっと長期的な視野にたって、今後これらの改善策を示してくるでしょう」(細川氏)。

一方、小売店はSFCの売り上げ低下をPS、SSでカバーする状況が続いている。ソニーと契約を結んでいる特約店は全国で約5千店、初心会の取り扱い店舗数はその約2倍。百貨店や量販店などでは任天堂製品を主力に扱っている店も多い。その中で市場の閉塞感をN64が払拭してくれると流通が期待した点も多かった。

「PS、SSが発売された'94年末と比較すると、明らかに小売店の利益は上がらなくなってきていますし、市場的にも縮小してきているのではないかという懸念があります。その中で、ある種ホームランバッター的な、塁上に残ったランナーを一掃してくれるような役割を流通は期待していたと思います。でも、第一打席はヒットを打ったけど、それ以降調子を落としてきているといった感じでしょうか」(細川氏)。

だが、任天堂の過去の実績から、N64がこのまま失速するとみなす声も少ない。

「小売店の多くはN64にまだ期待していますし、年末商戦が一つの山だと思っています。ただ、一社が飛び抜けてシェアを握るのも良くない。任天堂が市場の9割を握っていた頃、ある種の歪みが小売店へのしわ寄せになったわけですから。ハード数が増えると取り扱いソフト数が増える問題もありますが、やはり3社が拮抗してお互いに競争し合っているのが、小売店にとっては望ましいのではないでしょうか」(細川氏)。

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

刊数が多くてチェックしきれない(苦笑)

(東京都 RYUHYO)

PS、SS、新世代機の中のN64

有力3ハードが出そろった。発売から現在まで様々な出来事を経ながら、それぞれのハードは独自の方向性を見せ始めている。その動きをゲームメーカーはどのように見ているのだろうか。

32ビット機の登場とゲームの変質

ゲーム市場の中心は、今や32ビット機に移行しつつある。

その中、果たして今N64が登場したことにどのような意味があるのか。編集部では各ゲームメーカーへの取材をおこなった。

新たに増えたプラットフォーム。だが、それを支えるユーザーの人口はあまり変わっていないというのがメーカー各社のほぼ一致した見解である。だが、回答の中で「PSによる新規ユーザー層の増加」を挙げるメーカーも目立った。では、ユーザーは一体どこで減っているのだろうか。

あるパブリッシャーは「ゲーム機の表現力の向上により、ゲームを評価する際の軸が増えた」と指摘する。32ビット機の登場により3D表現やCG、ムービーが当たり前の演出表現になった。見た目に訴えるCGやムービーは、決してマニアではないがゲームには興味がある、比較的年齢層の高い一般層の心をつかみ、それに伴ってCGやムービーそれ自体がゲームを評価する際の一つの基準となった。もともと32ビット機を支えていたのが、SFCに飽き足らなくなった、年齢の高いマニア層であ

N64 ゲームメーカーはこう見る

株式会社ナムコ

任天堂の優れた技術力が生みだしたハードですから、家庭用ゲームの世界に新風を吹き込んでくれるでしょう。ソフトのバリエーションが豊かになれば、相応な影響

ったこともあり、ゲームのコアユーザーの年齢層は全体として上昇した。そしてそれを支えていたのが、ROMカセットやSFCの流通体制に不満を抱いていたメーカーが、CD-ROMと新しい流通の形を掲げて登場した新世代機陣営に魅力を感じて多数参入していたという状況である。これにより、新世代機はスタート当初からタイトルの不足も起こさずに順調にその道を進んでゆくことができた。

これがファミリー層の支持の強いSFC市場に与えた影響は大きい。32ビット機へその重心を移す多くのメーカー。それによりSFCの新作は減少の一途、SFC市場はどんどん冷えこんでいく。そして子供たちは中古ソフト、ゲームボーイへ。そしてついにゲームから離れ始めたのである。「今の『子供』はゲームに対して冷めている」とあるメーカーはいう。

N64にかかる期待は大きかったが…。

「スーパーマリオ」や「マリオカート」といった、ファミリー層への訴求力の高いタイトルを持つ任天堂。その新ハード、N64が、こうした層の再度の取り込みを周囲から期待されたのも当然の流れだといえる。N64第1弾ソフト「マリオ64」は確かにそれに成功した。だが、ゲームの質の維持に気を使うあまり「少数精鋭方式ゆえに生まれる寂しいラインナップ」（匿名A社）という状況を招き、今の低迷状況に至っている。

少し前までなら、「一強皆弱」という言葉に象徴される任天堂ハードの魅力を疑うものは誰もいなかった。だが今は違う。各メーカーの今後の展開についての回答には「各々のハードの特性を活かし…」や「作るゲームによってプラットフォームを選択」といった言葉が当たり前のように現れる。メーカーにとっては他機種共存時代が既に定まった事実であり、そしてそれはおそらくその通りなのだろう。家庭用ゲーム機といえば任天堂のハードを指した時代は終わりを告げ、任天堂のハードにゲームをつくってさえいればいいというゲーム業界はもう過去の姿なのである。

では、各メーカーはN64の向かうべき方向性についてどう考えているのだろうか。いくつかの回答から言葉を拾ってみよう。「娯楽力を持つハードになるはずです。」

データイースト株式会社

現状ではラインナップが弱すぎて、何ともいえません。今後1年の間に、どれだけユーザーにインパクトを与えるソフトを発売できるかにかかっているんじゃないですか？

株式会社システムソフト

顧客のためのマシンではなく、技術指向のマシンを発売しても顧客にソッポを向かれるのではないか？

外資系メーカーA社

任天堂のすごさがどこまでN64を通じて伝わるかだけなのでは無いでしょうか。売れてからじゃないと影響は出ないと思います。

中堅メーカーM社

表現力等の性能には「差」をつけた感がある。開発に対する不安、ROMソフトによる予算等の不安、現時点でのソフトの決定力不足もあり、まだ結論は出せないが大手ソフトメーカー等の参入によっては業界を動かしかねない可能性を秘めている。

商品としての特性を追求」、「高品質で単純な面白いゲーム」、「ゲーム性を重視し、低年齢層に訴える…」など、メーカーがN64の理想像としているのは、32ビット機が向かうのとは全く反対の、遊んで面白いゲーム、玩具としてのゲームを供給するプラットフォームだ。そしてこれは、まさに任天堂とN64が目指そうとしている方向なのである。

N64、32ビット機、その理想と限界

玩具性へ回帰し低年齢層やファミリー層へのアプローチをおこなうN64と、CD-ROMの特性を活かしたゲームを中心に、自身のコアユーザーや年齢の高い一般層へアプローチしていく32ビット機。しかし現在、両者は共に大きな問題を抱えている。

「見た目だけ」、「ヴィジュアルばかりを求めてゲーム性がおろそかにされている」。32ビット機の登場と同時に、こうした評価を受けるゲームが格段に増えた。豊かになった表現力を武器に、広く、浅く、多く、というスタイルを取る32ビット機は、ヒット作を多く生み出すが、その陰には多数のクソゲーの山が築かれているのである。あまりに見た目の演出に走り過ぎてゲーム性に対する配慮を忘れ、また趣味性やマニアを重視したゲーム作りを続ければ、ゲームをする層そのものを消し去ってしまう状況を招きかねない危険性をはらんでいる。

逆にN64の場合は、豊かになった表現力、高機能を総動員して、狭く、深く、少なく、というスタイルをとっている。確かにクソゲーは生まれないかも知れない。だがこれでは一つの作品が発表されるまでに必要な時間、労力、資金が多すぎてリスクが大きい。また子供自体も「N64のゲームで遊ぶには今の小中学生はかしこすぎる」(中堅ソフトハウス)という意見もある通り、玩具そのものの定義、そして子供そのものが今までとは大きく変わっている。さらには、任天堂自身が、玩具としてのゲームをN64の3D空間内でどのようにして表現すればいいかということを完全には掴めていない。「マリオ64」を遊んで、しばらくして、とてつもなく高い自由度の壁の存在を感じた人は多いだろう。それは、とりあえず右に走ればよかった2Dのマリオとは明らかに違うものだった。

複数の機種が争うという状況は、実はユーザーにとって理想的であり、魅力的な状況だ。競争から個性豊かな作品が生まれてくる可能性は大きいからだ。ただしそれは、その競争が他のハードに真似できないものを追究しようという競争の時には、である。お互いが相手の真似をし始める、そんな状況では、ハードが何台あろうと意味はない。現在苦境に立つN64。だがその苦境に負けてそのスタイルを変えては存在の意味はない。ゲームはすでに玩具ではないという声は確かにある。だが玩具としてのゲームを求めている層はいつもどこかにいるはずだ。

(編集部)

海外N64通信

海外企業との提携の中で開発されたN64。現地での状況はどうだろうか。アメリカ、イギリスからの現地レポートです。

☆【アメリカ】☆

N64がアメリカでは9月30日に発売決定となり、雑誌以外に何か情報はないかと、ワシントン州シアトル郊外、NOA（米国任天堂）のある街のトイザらスに出かけてみました。広大な店内の一角にある任天堂のコーナーでは、ドンキーコングのディスプレイや他のゲームのモニターが並んでいるものの、8月30日現在でN64に関するポスターやビラは見あたりません。店員さんに訪ねてやっともらえた情報が、画用紙に2色刷りで刷ったチープなクーポン券でした。$199,99の定価が、当日これをレジに出すと$179,99で買える！ というものです。壁にかかったクーポン券は、1時間見張っても誰も取る様子もありませんでした。他にブロックバスタービデオというビデオレンタルショップチェーンで、N64のレンタルを9月30日から11月30日まで、$16,99で行う予定です。

ですが、問題はソフトにあります。同時発売ソフトはマリオ64とPW64の2本のみ。確かにマリオに対する信頼は米国でも高いのですが、イメージ的に言って「お子様ランチ」なのです。こちらで格好良いゲーム野郎といえば、日本で言うヘビメタ系やスキンヘッドのマッチョマン風兄ちゃんを思い浮かべますが、そんな皮ジャン野郎がお子様ランチをプレイしても、ちっとも格好良くありません。やはり格闘ゲームやレースゲームが格好良い（COOL）とする子供たちにとって、そうしたソフトが無いということは、ちょっと悲しいことなのです。

永見浩子（ながみ・ひろこ）
米シアトル在住の出版デザイナー。家庭用ゲーム雑誌の出版に携わる。

○【イギリス】○

9月23日現在、まだ英国での発売日が決定されていないN64。7月には日本でN64が発売されたこともあり各雑誌が一斉に特集を組んだが、発売日未定ということもあって今一つ盛り上がらない。コンシューマ系の開発会社の人間たちと話していても、「いや、マリオ64きれいだよね。PW64も悪くない。ところでQuake（注）だけどさぁ」という感じである。開発に対するサポートがそれほど充実していない等の話も聞かれるのだが、それ以前に「対岸の出来事」程度にしか注目されていないという印象を受けた。

7月頃の広告では、£600（10万円）の値札のついた並行輸入のN64も見られたが、昨今はソフト2本付きで£430、1本付きで£390辺りに落ちてきている。だが、PS，SSのソフト1本付きで£199。ユーザーの買う対象にはなっていない。ゲーム雑誌の人気ランキングでは、期待のソフト1位がマリオカート64、4位にゼルダ64と、ユーザーから期待されてはいるのだが、ソフト無し、画面写真も無しでは雑誌の取り上げ方も今一つである。また、PCの市場が圧倒的に大きい英国では、PCソフトの値段がコンシューマより圧倒的に安い。発売日には£39,99だったQuakeが、1週間後にはどの店でも£29,99。対してPSの新作ソフトは£54程度。しばらく経ったソフトが安い店で£38～34。PCの廉価版ソフトが£10程度からあるのに比べるとかなりの差がある。家庭用機との戦いもさることながら、PCとの戦いの方が、より厳しいものになるのではないかと思う。

椎野竜彦（しいの・たつひこ）
ゲームプロデューサー。現在は英国と日本を行き来する生活。

（注）DOOMで有名なid.SOFTWAREの新作3DSTG。当然PC（パソコン）ゲーム。

制作者に聞く

N64を遊んで僕はこう思いました

N64の見せたゲームの可能性やマリオ64などのゲームソフトから開発者はどのような思いを抱いたのだろうか。第一線で活躍するクリエイターに感想を伺った。

遠藤雅伸
(株)ゲームスタジオ代表、代表作「ゼビウス」「ファミリーサーキット」

マリオ64は結構遊びました。いいゲームですね。ゲームが完成してからの作り込みがしっかりしてあって、細部までよくできているのが印象的でした。

かなり重い処理をしても、処理落ちが気にならないというところに、ハードのパフォーマンスを感じます。αチャンネル（注）つきの映像も、目に優しいですよね。

ただ難易度が高く、ボクは下手だから120個しか☆が取れませんでした。こんなに難しいと、広く遊んでもらえるか心配ですね。

すぎやまこういち
作曲家、「ドラゴンクエスト」シリーズの音楽は業界を越えて非常に有名。

N64とソフト3本を早速買って遊んでみました。マリオ64はさすがですね。みなさんすごいと言われてますが、その通りだと思います。パイロットウイングス64も、SFC版よりも楽しいし、羽生将棋も強いし、速い。だから、後は次のソフト待ちの状態です。そんな中で、僕自身は将来必ずN64の音源を鳴らすことになると思ってますから、今はN64をシンセサイザーとしてどう使いこなすかを、コンビを組んでいる多和田君と研究しています。ドラゴンクエストVIと今度発売されるIIIで、SFCの範囲内でオーケストラサウンドの頂点が極められたと思ってますが、N64には、もっと可能性を感じていますよ。

飯田和敏
(有)パーラム所属、ゲーム作家。代表作「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」

巷では売れ行きが芳しくないと囁かれ、遂に王者転落か!? と、格好の週刊誌ネタ&業界人の時候の挨拶にされている任天堂及びN64ですが、当の任天堂は短期的なN64の売れ行きはあまり気にしていないんじゃないでしょうか？ シリコングラフィクス社と共同開発し、ネットスケープ社と業務提携。あのマイクロソフトとも接触があるらしい。衛星放送のチャンネルも獲得済みだし。得体のしれない野望めいた計画を感じます。彼らは現在のゲーム業界の想像力を遥かに超えた、とんでもない世界を実現化しようとしているのではないでしょうか？

堀井雄二
ゲームデザイナー 代表作「ドラゴンクエスト」シリーズ

スーパーマリオ64は任天堂の底力を見せつけてくれた作品といっても過言ではないでしょう。

とにかく遊べる。よくここまで作りこんだなあと正直びっくりしています。日頃から宮本さ

(注) αチャンネル：N64ではこれまでの半透明機能と異なり、ドット単位で色の透明度を指定できる。αチャンネルはその数値。マリオ64のテレサの表示などは、αチャンネルが生かされている代表例。

んが言ってる箱庭世界を　まさにこの作品で具現化させたのではないでしょうか。世界を自由に走り回れることも　さることながら木にのぼったり　空をとんだり水にもぐったり　と　プレイヤーがやりたいと思うだろうことをすべて　やれてしまうのはほとんど驚異的です。

でもホントいうと　ボクがこの作品で　1ばん気にいってるのはその部分ではなくて　別の所にあります。それは　ずるっこが　できるということ。

たとえば　ペンギンの子供を母親のもとに　つれてゆく時　長い道のりをいかなくても　あるポイントから飛び降りると　いっきにいけてしまう。また　高い高い山に登る時も　途中のガケをハイジャンプであがると　かなりショートカットができる　などなど。ふつうなら　ここからいけると楽すぎるから　ロックしちゃおう　となりがちなのを　あえて許してしまっている懐の深さが　じつは1ばん気にいっているのです。

だから　安心して　いろんなことをためしてみれる。こっちからゆくと楽なのじゃないか。大砲をつかえば苦労しなくても　なんとかなるのじゃないか。

現在ボクのとったスターは　まだ90個ですが　120個とってヨッシーに会いにいくのは　そう遠い未来ではないでしょう。

それまでに　ゼルダ64を!!

宮本さん　よろしくおねがいしますねっ。

森川倖

(有)ムームー代表　現在「がんばれ森川君2号（仮）」を鋭意制作中。

私たちのご先祖さんは、どうにかこの（3次元の）現実界をうまく（2次元の）平面に書き表せないかと、図法をいろいろ発展させてきたわけですよね。この3次元→2次元変換という技術は、人類のみがなし得た偉大な文化なんですよね。ところがコンピュータゲームの世界では、ここ2、3年、なにやら2次元は気恥ずかしい、遅れてる、未開（そこまでいってないか）みたいな風潮になっちゃってますよね。これはどんなもんかなぁ、というのが、まぁ、私の昨今の気持ちです。だって、いくらコンピュータが3次元的に計算しても、結局モニターという2次元上に映し出されるわけでしょ。これって昔と同じですよね。

で、本題ですが、現在のゲーム制作者は、ご先祖さま同様、コンピュータの計算した（3次元の）世界をうまく（2次元の）モニター上に表現できない物かと苦心しているわけですよね（中には全く意識していない人たちもいるみたいですけど）。マリオ64は特にその辺の所を真剣（＝まじめ）に悩んでいる（＝考えている）様子が感じられました。すごい人というのは何がすごいかというと、そういうツボをしっかり把握していることだと思うんです。

それだけでもすごいのに、建設的な解決案を提示できるというのは、天の才を持ってらっしゃるということなんでしょうね。

雨宮慶太

映画監督。代表作「ゼイラム1、2」。現在N64用対戦格闘物を開発中。

マリオ64をプレイしていていつも思うのは、「ああこれじゃあ、もう何でもありだな」という事。1コのキチンとした空間と、一人の（あえて1コと言わず）キチンと動ける、動かせるキャラクター。この2つが自分にとって何でもアリと思わせる鍵なのだ。この要素を満たしたマリオ64は、アクションゲームでもあり、アドベンチャーでもあり、RPGであると自分は思う。そして、このシステムをプレイヤーにストレスを感じさせず動かせるN64は好きです（カートリッジロムが好きなだけかもしれん）。

ルールをふくめてキチンとしているという証に、4歳になる娘がアナログジョイスティックを使ってマリオを遊んでいるではないか。個人的にはこの空間とキャラ操作で、「バイオハザード」と「クロックワークナイト」をやってみたい。発売したら2本とも買うぞ!!　エッ、N64じゃでないの？

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

古いゲームのことも取り上げて欲しい。一定の時期までの情報しか手に入らないのです。
（大阪府　ありちな）

「最強羽生将棋」は本当に強いのか

いきなり現れて「最強」を名乗る「最強羽生将棋」。「最強」を名乗るなら先輩ソフトを倒してから名乗れ!! という訳で始まる大検証大会。

ゲーム批評はだまされないぞ

「最強羽生将棋」。確かに羽生は強い。N64も究極のハードだ。だがいきなり「最強」はないだろう。ホントか。ホントに「最強」なのか。早速、強力ソフトを用意して「羽生将棋」を迎え撃つことにした。

用意したのは「対局将棋 極」、「柿木将棋」、「金沢将棋'95」の3本。コンピュータ将棋界で1、2を争う強さを誇るソフトを元に作られし強者たちだ。対局は、TVモニターを2台用意し、COM対局を先手、後手1局づつおこなうという形式でおこなわれた。

「羽生将棋」は「極」、「柿木」には楽々勝利。だが、「金沢'95」には苦戦の末になんと負けてしまったのだ。同じ開発者とはいえ、「羽生将棋」のピンチであることは間違いない。だが、ここで対局にかかった時間に注目して欲しい（表1）。「羽生将棋」が思考に要した時間は他のソフトの半分以下。コンピュータ将棋は、局面に応じて考え得る指し手に点数をつけ、最も高いものを選択するという方式が一般的だ。思考にかける時間に比例して、より深い検索、そして有効な手を打つことができる訳だ。そこで、持ち時間を30分に制限して再戦をおこなった。結果は表2の通り。今度は全ての対局に「羽生将棋」が勝利した。

やはり強いのか「最強羽生将棋」。モチはモチ屋ということで、日本将棋連盟システム部、羽賀幸治氏に聞いた。

「定評ある金沢氏の最新の思考ルーチン。それを強化するために日本将棋連盟が入力した1万4千手あまりのデータが強さの理由ですが、これまではこれを処理するのに長い時間がかかってしまった。その問題を解決してくれたのがN64という訳です」。

強いヤツは守らない!!

確かに「羽生将棋」は速く、そして展開が多彩だ。序盤から、振り飛車、筋違い角など様々な戦法を取ってくる。筋違い角など昭和20年頃に将棋界で流行ったもので「相手の選択の幅を狭める点でコンピュータ将棋に向いている」（羽賀氏）という戦法らしい。また「羽生将棋」はとにかく攻める。王様のまわりはスカスカなんてこともしばしば。オイオイ負けちゃうぞ、と見ているこちらはハラハラのし通し。だが開発元のセタの富士本社長によれば「強い人はあまり守らないんです。実際の勝負をみてもそうですよ」とのこと。まあ、そう感じたのもCOM対局だったから。編集部のレベルじゃ守る必要もない。強すぎて攻められないんだから。

（編集部検証32時間）

表1 時間無制限

●VS PS版 対局将棋 極（開発 金沢 伸一郎氏）

先手番	勝者	手数	思考時間	
羽生	羽生	95手	羽生 12分34秒	極 37分10秒
極	羽生	136手	羽生 37分15秒	極 83分43秒

●VS PS版 柿木将棋（開発 柿木 義一氏）

先手番	勝者	手数	思考時間	
羽生	羽生	139手	羽生43分35秒	柿木137分45秒
柿木	羽生	110手	羽生22分19秒	柿木55分11秒

●VS PS版 金沢将棋'95（開発 金沢 伸一郎氏）

先手番	勝者	手数	思考時間	
羽生	金沢	131手	羽生41分21秒	金沢104分18秒
金沢	金沢	122手	羽生35分17秒	金沢92分32秒

表2 制限時間30分

●VS 対局将棋 極
先手番、後手番共に「羽生将棋」の勝利

●VS 柿木将棋
先手番、後手番共に「羽生将棋」の勝利

●VS 金沢将棋'95
先手番、後手番共に「羽生将棋」の勝利。「羽生」雪辱なる。

最強羽生将棋［TBG］ メーカー:セタ／機種:NINTENDO64／発売日:'96年6月23日／価格:¥9,800

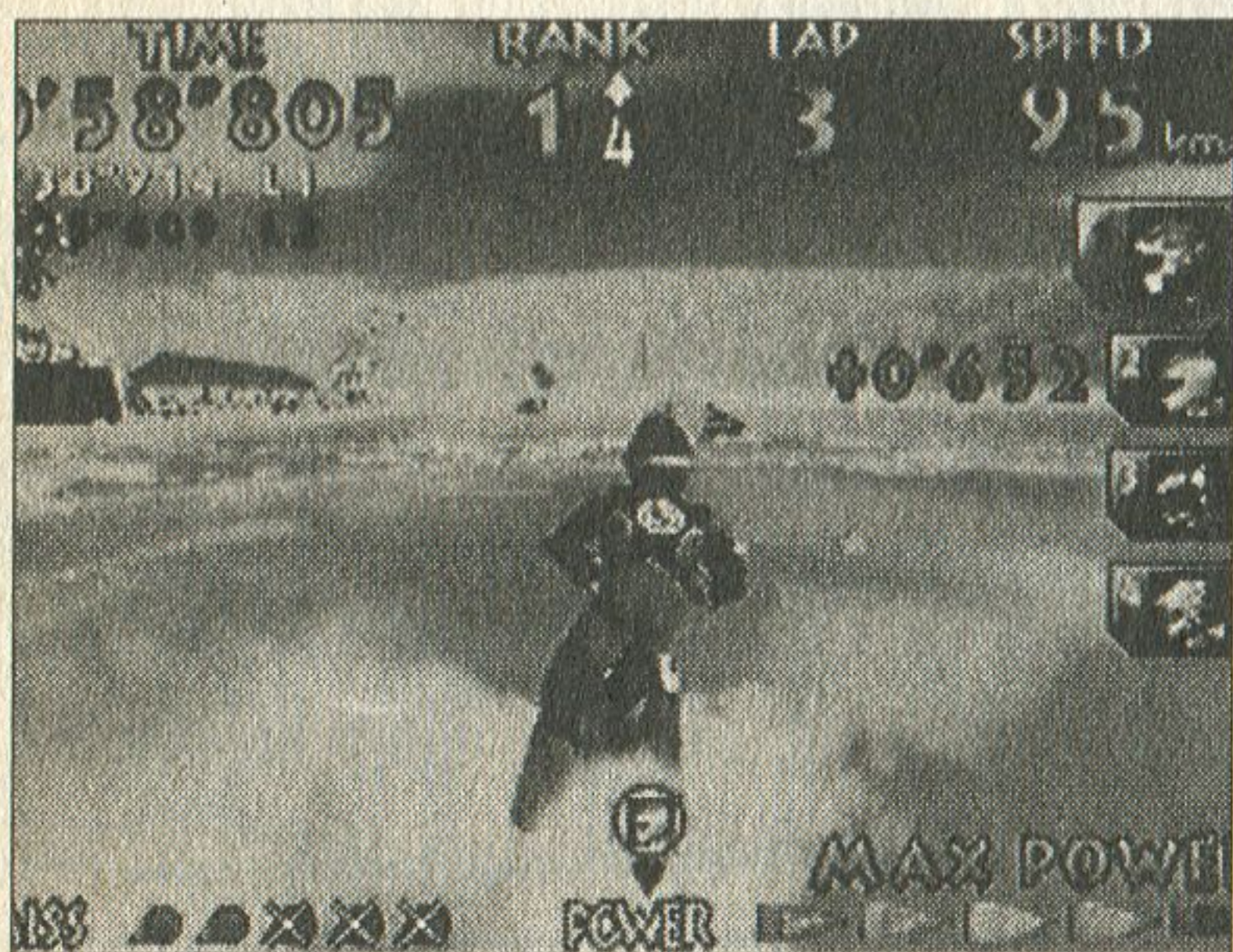
N64 impression

ソフトインプレッション
ウェーブレース64

カセットに秘められた海の真実

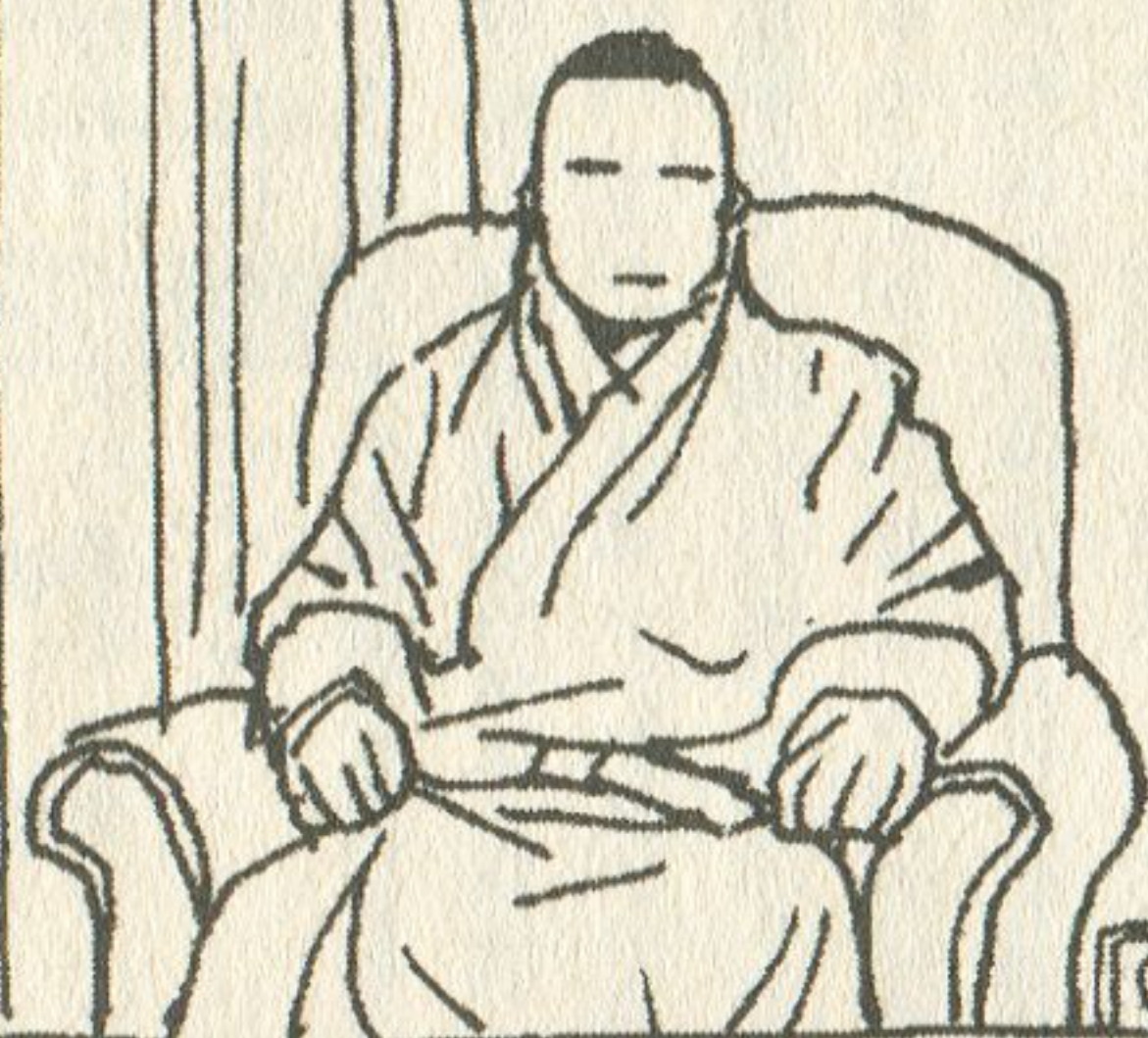
N64ソフト第4作。「波の動きをシミュレートした」といわれるこのソフトの実力は?

モニターを超えて広がるあの青い海

モニターの中でどこまでも青く澄み渡る海。「ウェーブレース64」をプレイした際に一番感じるのが、この海の青さだ。「ドルフィンウェイ」などの、どこまでも青く澄み渡る透明感溢れた海、「ミルキーウェイ」の霧に霞む湖の美しさは、モニターを超えて私たちの心を和ませてくれるし、「ポートパイレーツ」の重油がギラつきドラム缶が浮かぶ工業地帯の海は、いくらゲームとはいえ転倒して水を飲み込んだら吐きそうだ。この映像の持つ力は、「パイロットウイングス64」でも同様に感じられたが、こちらの方が波しぶきなど肌感覚で伝わってくる世界なだけに、よりダイレクトにユーザーに伝わってくる。

当然、その映像を支えているのが練り込まれたゲーム性なわけで、ここではリアルタイムに姿を変える水面の表現と、ジェットスキーを3Dスティックで操作するという操作感覚の良さを評価したい。実際、このゲームではジェットスキーの挙動に相当面倒くさい計算をしている。天候によって姿を変える水面の動きをシミュレートし、その上でジェットスキーの浮力や摩擦係数を計算して挙動を決め、さらにボートが上げる水しぶきが他者や水面に与える影響を計算して……といった具合にである。また、急カーブを曲がるときに思わず3Dスティックを手前に引いてしまう所など、本物のジェットスキーの操作を連想してしまうし、微妙なスティックさばきや車体の調整がビビットにタイムに影響する点など、改めてその操作性の良さには驚かされる。

遊んで気持ちよくなろう。それで十分。

一方、アクロバット走行をつなげてスコアを競うモードは、レースゲームとしては異色のフィーチャーだが、多くのユーザーはストイックにタイムアタックや上級コースにチャレンジするよりも、こちらの方に熱中するのではないか。この、ユーザーが自分で楽しさを作り上げていく系のゲーム性は、今後新しいゲームの方向性として可能性を見せているが、このゲームでもサブモードと言うには惜しいほど良く作り込まれている。連続ジャンプや華麗なポーズを次々と決めたときは非常に気持ちがいいし、ギャラリー受けする「見せるプレイ」を追求する楽しさがある。それだけに、より多くのポーズを取れたり、自分の「作品」をリプレイで眺めたり保存できれば、もっと新しい遊びが広がったのではないか。メモリーパックで自分のボートのデータが持ち歩けるようになっただけに、友達の家に遊びに行く際の楽しみが増えて良かったと思う。また、コースなどにこだわらず、様々な海をイルカと一緒に自由に疾走してみたいと思うのは、欲が深すぎるというものだろうか。

(編集部/プレイ時間 6時間)

ウェーブレース64
カワサキジェットスキー [RCG]
メーカー:任天堂/機種:NINTENDO64/発売日:'96年9月27日/価格:¥9,800

Terra's DOUBLE RING OUT!

悪魔よ去れっ

といいながら

実はワタシ。

ギイアアー

64を買ってません

さわってもないのでした。

マリオも見ただけ。

こんなんだっけ？64

メトロイド64がでたら買う事にしよう、そうしよう。

やっぱソフトが少ないとな

3本しかないうちはねー

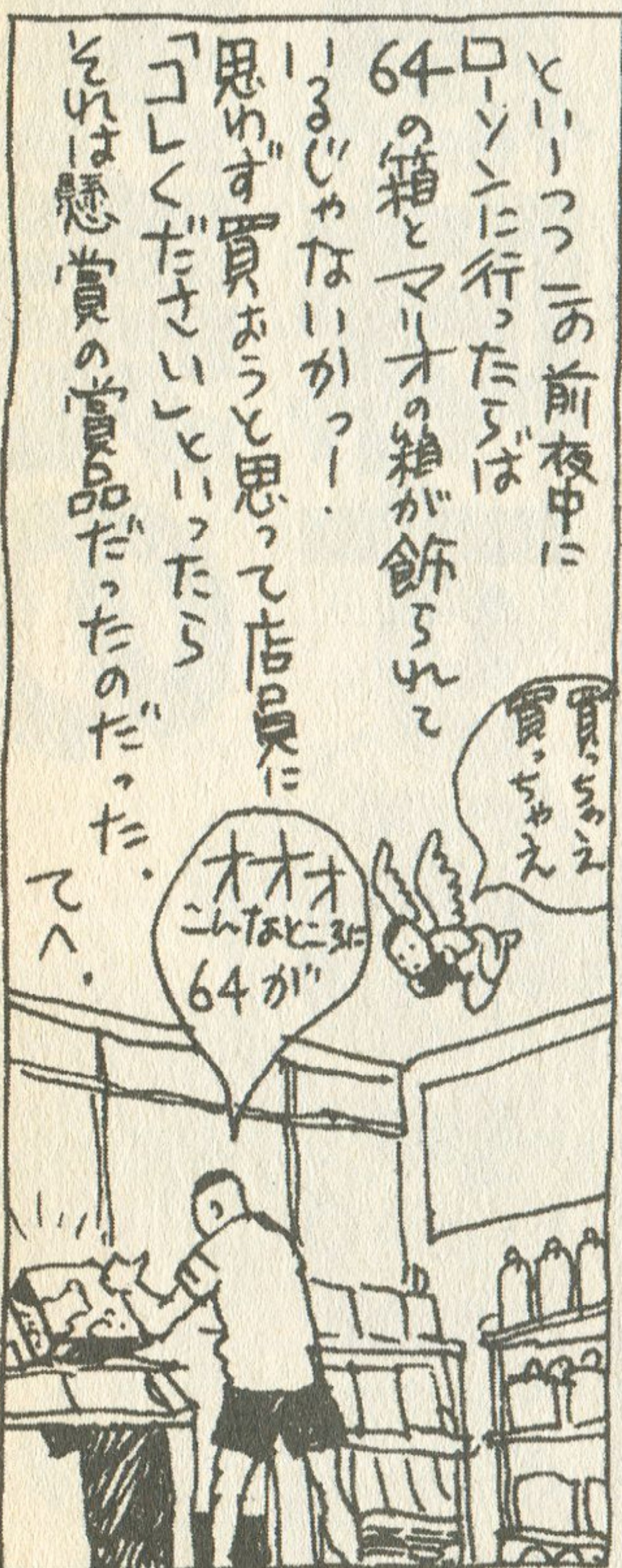
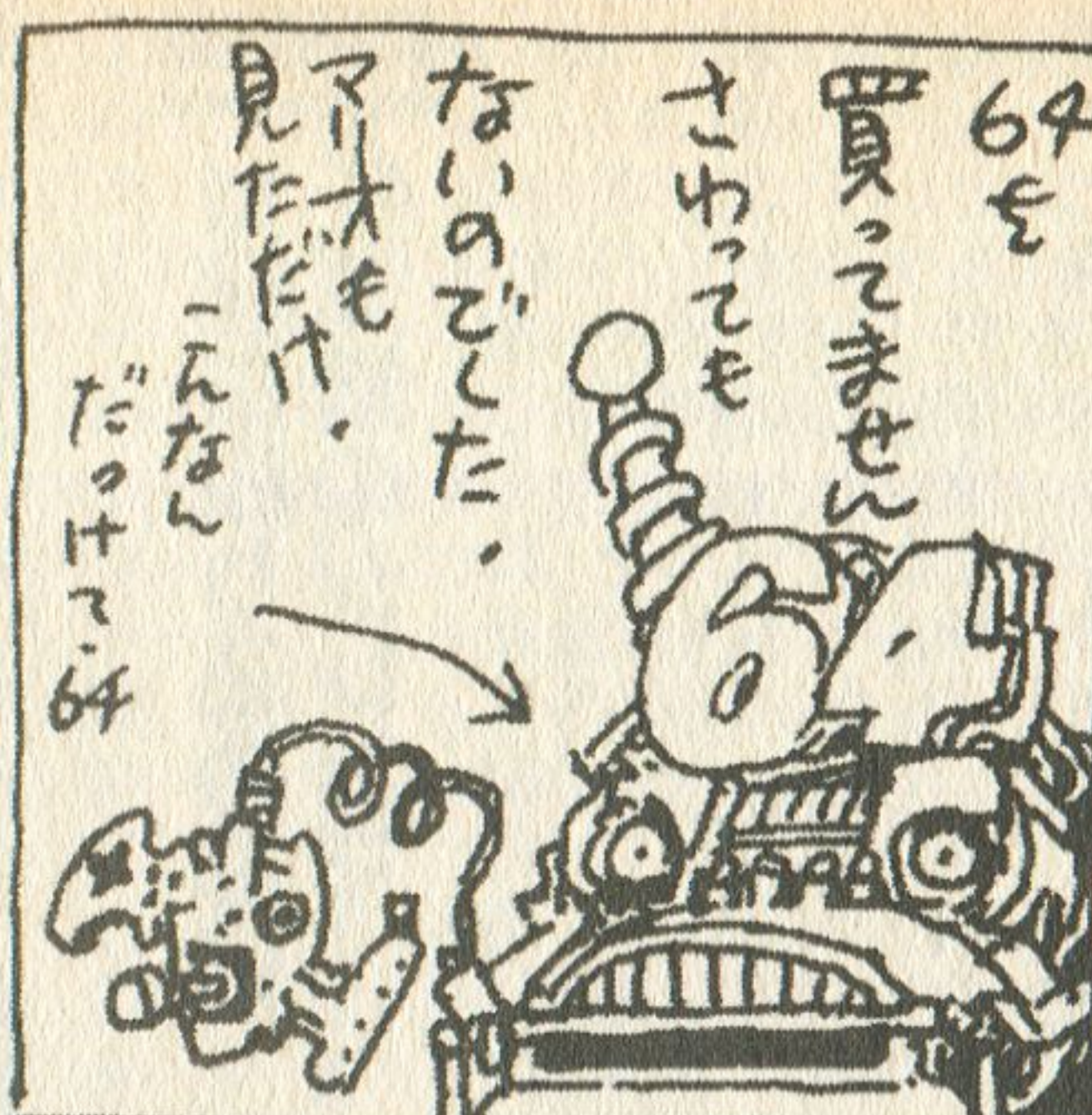
ちょっとねー

マリオとドラクエとメトロイドだったら買ったかもしれん

といーっつーの前夜中にローソンに行ったらば64の箱とマリオの箱が飾られているじゃないかっ！思わず買おうと思って店員に「コレください」といったらそれは懸賞の賞品だったのだった。

てへ。

買っちゃえ買っちゃえ

オオオこんなとこに64が

10年前、ファミコンが出てきて驚いた。
その後いっぱいゲーム機があらわれた。
そしてニンテンドー64が登場。
でもそのヴィジュアルもゲーム性も
もう"息がとまるほど"のオドロキはあたえてくれない。それは"予想された"モノになっちゃってるのだった。
果たして10年後、ニンテンドー128(仮名)はワタシを"心臓がとまるほど"ビックラさせてくれるだろーか??

ゲームの神サマヨロシク

プ〜ン

ううっうオオオ

ボン

グシャ

プーン

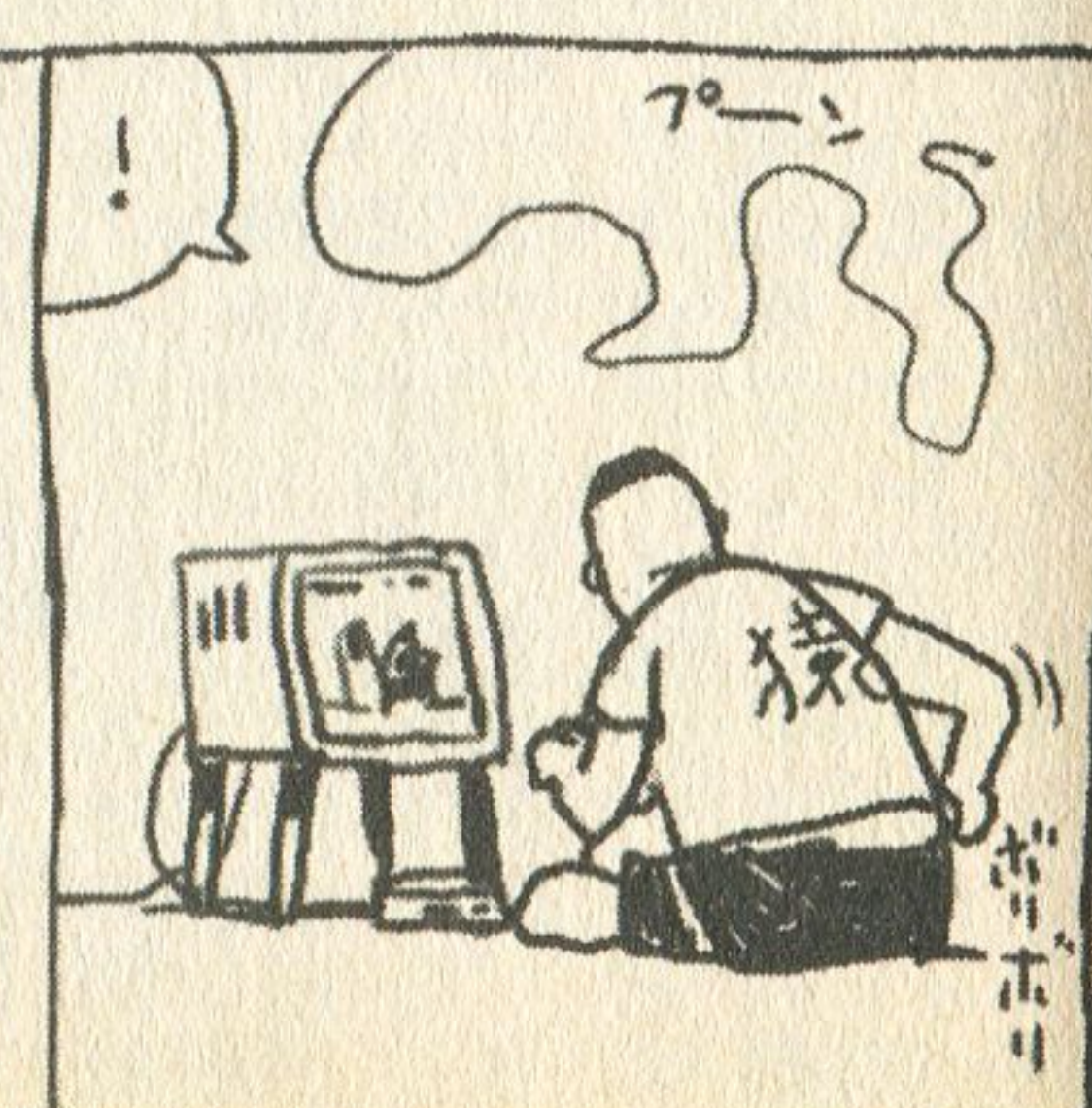
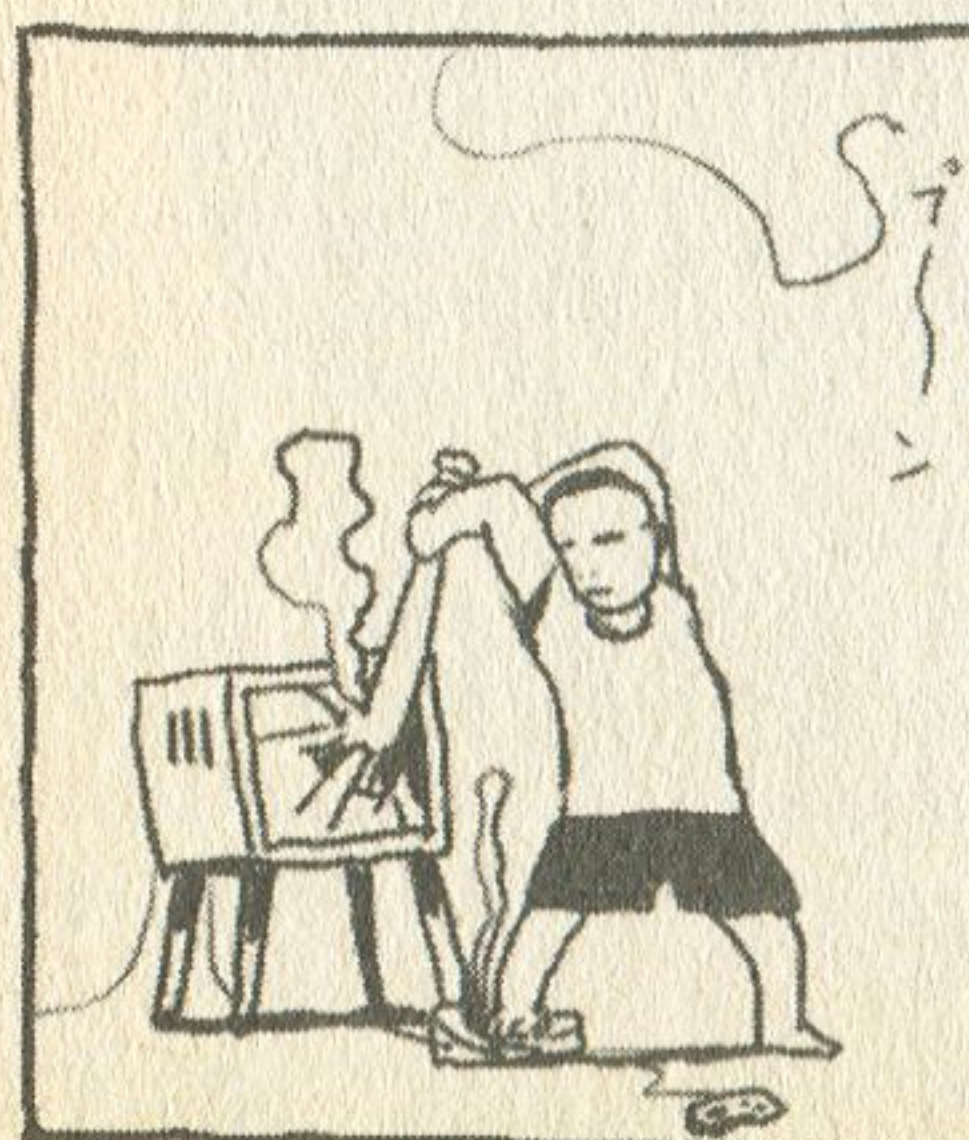
PAN

チクッ

!

プーン

ボリボリ

第一特集
総論

N64発売の意味するもの

全世代的な市場を形成したSFC。PS, SSの普及によりユーザーの多様化、分散化が進む中で、N64の発売が意味するものとは何か

N64に絞り込めない任天堂のジレンマ

不振が報じられるN64の実状について、任天堂を初めとした業界関係各社に取材を行ったのだが、皆どのように感じただろうか。少なくとも任天堂自身は、N64の短期的な動向やシェアの低下に関しては関心がなさそうだ。「年末商戦が第一の山」ともいうが、来年度は噂されている64DDの発売も控えている。こちらでは「書き込めるゲーム性」の面白さも謳われており、当分任天堂は「質的転換」の実現のために、高い志でゲーム開発を続けていきそうだ。

むしろ任天堂がジレンマを感じているとすれば、それは前項でも触れたとおり、一般層、低年齢層のゲーム離れについてではないだろうか。実際ゲームショップでは、テレビゲームよりもミニ四駆が子供たちの関心を惹いているとの声も聞こえてくる。N64のライバルは、PS、SSではなく、テレビゲーム以外の娯楽というわけだ。

低年齢層や一般層の取り込みに関しては、PS、SSもまた積極的に行動を起こしている。N64発売の前に、相次いで本体の値下げを行った両者。共にN64発売の牽制と、ユーザー層の拡大という思惑があったことは想像に難くない。しかし、その取り組みは、徐々に成果をあげつつあるとはいえ、まだまだ不十分なままに留まっている。どちらも、各々の固定ユーザー層を中心とした市場に留まっているのが現状だ。

その一方で、任天堂はN64、SFC、ゲームボーイという、それぞれ役割の異なるハードを同時展開している。N64で質的転換の意味を確かめたいゲームフリーク層

SFC版の大ヒット再来なるか「マリオカート64」

や、ファミコン時代のマリオを懐かしむヤングファミリー層。SFCでじっくりと名作RPGを楽しんでいる一般層。ゲームボーイで塾の帰りにパズルゲームなどを楽しんでいる低年齢層など。任天堂は、ハードメーカーとして、これらすべてに魅力あるソフトラインナップを提示していく責任を負っている。長期的な視野でN64を展開したい一方で、まずはゲーム市場からスピンアウトしつつある一般層も市場に繋ぎ止めておきたい。そのために、当面SFC、ゲームボーイのソフト開発にも力を入れていきたいが、年末から来春に向けてN64の開発に人材を集中させる必要もある。サテラビュー、バーチャルボーイと、他にも課題は山積みだ。限りある開発力をどのように割り当てるか、この辺りに任天堂が現在抱えている課題が感じられる。

早くもユーザーの期待が高まる「ゼルダの伝説64」
©1996 Nintendo

全世代的な大作ソフトが求められている現状

だが、こうした事柄も、言い換えれば任天堂ならではのジレンマだ。新世代機のソフト展開が、多様なユーザーの嗜好に合わせて、他品種小量展開を行っている印象すらあるのに対して、任天堂は市場を年齢別、嗜好別に分割して、それぞれに適した商品を開発していくことを嫌っている。本当に面白いゲームなら、老若男女関係なく売れるというのがその理由。俗に言われる「子供向け」「家族向け」というゲームの分類には、何ら意味がないということだ。だから、任天堂の開発するゲームは、キャラクターこそマリオやドンキーコングなど子供向けの物もあるが、その中身はどれも超一級の出来映えである。だからこそ、任天堂のゲームソフトは、広く一般に受け入れられているのだ。

もちろん、ユーザーの多様なニーズに合わせてソフトの選択肢が広がること自体は、決して否定されるものではない。また、玩具から出発したテレビゲームが、PS、SSの優れた表現力を得て、作品と言われる存在にまで成長しつつあるのも周知の通りだ。だが、作家性や思想性などの、作品作りの本質を見失ったままで、ジャンルの多様化だけが進むことは、一方でエンタテインメントの蛸壺化を生む危険性を秘めている。オタクの自己満足に終始したゲーム文化。それは、ゲーム文化をより矮小化させるだけとは言えないだろうか。

だからこそ必要とされる、広く一般層を対象とした、本当に面白いテレビゲームの制作。過去の任天堂のハードと同様、N64には、それが実現できる可能性が随所に感じられる。今は長い階段の中の、一つの踊り場にさしかかっているのかもしれない。しかし、だからこそ私たちは、今後のN64に期待してしまうのだ。

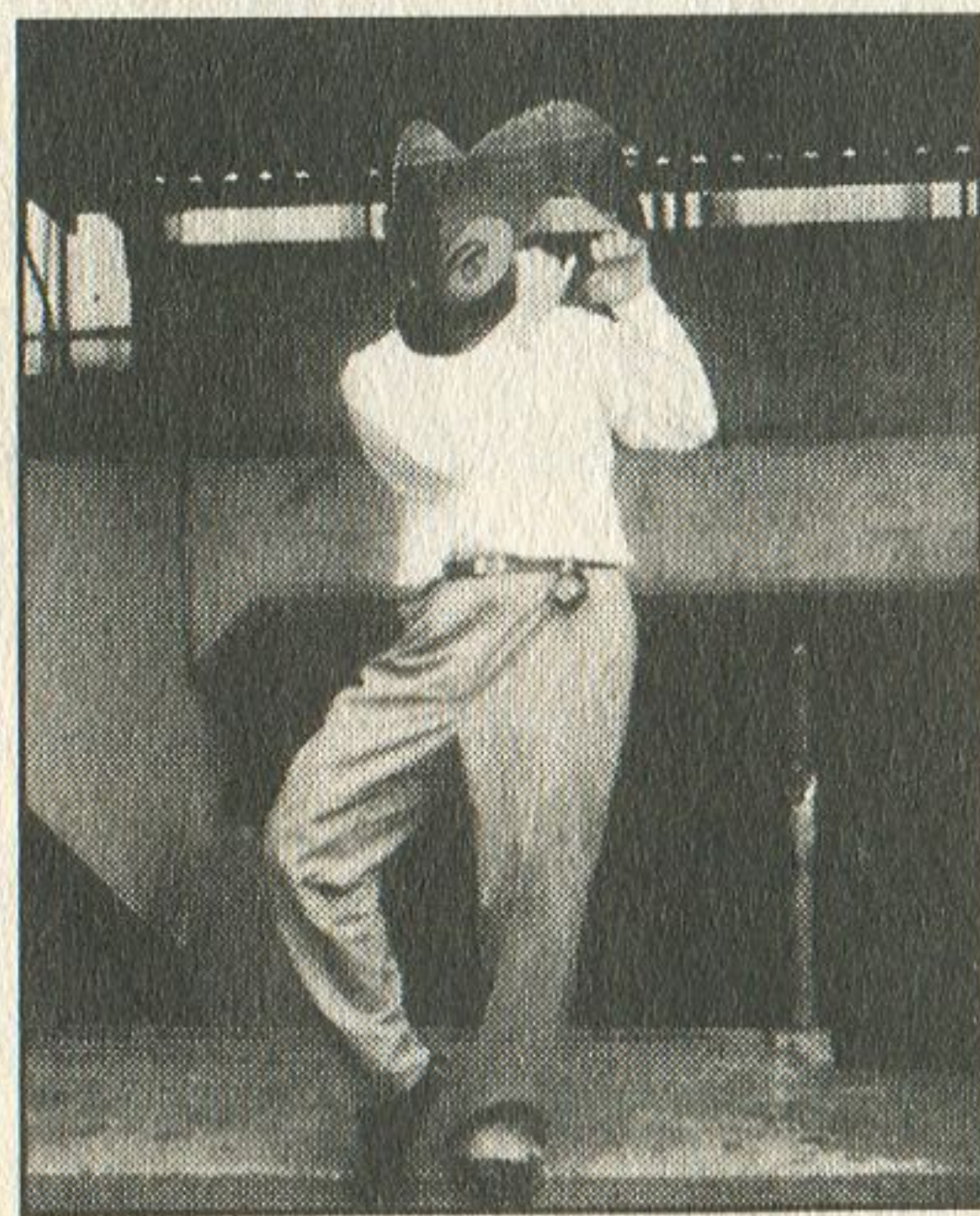
（編集部）

続・街で見かけた

どこまで出来る!? NINTENDO64

なにゆえ？

任天堂64参入のためはるばる京都に出張する小野さんです

やっとというかよーやくというか、ついに任天堂64が発売されました。プロジェクトリアリティなんて言ってた頃が今は昔の物語です。とゆーわけで早速64に参入することにしました。

しっかし京都は暑いです。路面の照り返しが東京の比ではありません。おまけにムシムシしています。京都の小学生に快晴の空を描かせたら曇り空を描いたという小話にも、思わずうなずいてしまいます。マリオ64とかPW64の背景がぼやけているのも気候のせいでしょうか。その点バーチャレーシングなんてピーカンの空が羽田を思わせますよね。とかなんとか言っていると、ああもう任天堂についてしまいました。お昼時なので腹ごしらえをしてから行きましょう。任天堂の制服を着たOLがローソンでお弁当を買っていく姿が見えます。さすが関西。ローソン以外のコンビニなんて影も形も見えません。中に入ってビックリ。任天堂製の花札とトランプが一つもありませんでした。やはりコンビニ流通はまだまだ実験段階のようです。メモメモと。近くの喫茶店に入ったら、任天堂社員の方々3人が焼きそばライスを注文されてました。焼きそばをおかずにご飯を食べる。なんてデンプンな献立でしょう。ズバリ、任天堂の粘り腰の秘密ここにありと見ました。メモメモ。

というわけでお昼休みも終わって会社に入ろうとすると、京阪のガード下から小野夜夜さん（34歳、独身、ありがとう渥美清関西人なら山下清）が現れました。「夢の世界へおいでよ～」と手招きです。そーいえばこんなネタ前にもありましたっけ。京都の暑さに脳味噌がとろけながら、野に咲く花のように風に吹かれていく小野さんでした。

↑ビバ任天堂。最寄駅は京阪鳥羽街道駅です。

←「あのポーズって横笛を吹いているものとばかり思ってました」（小野さん談）

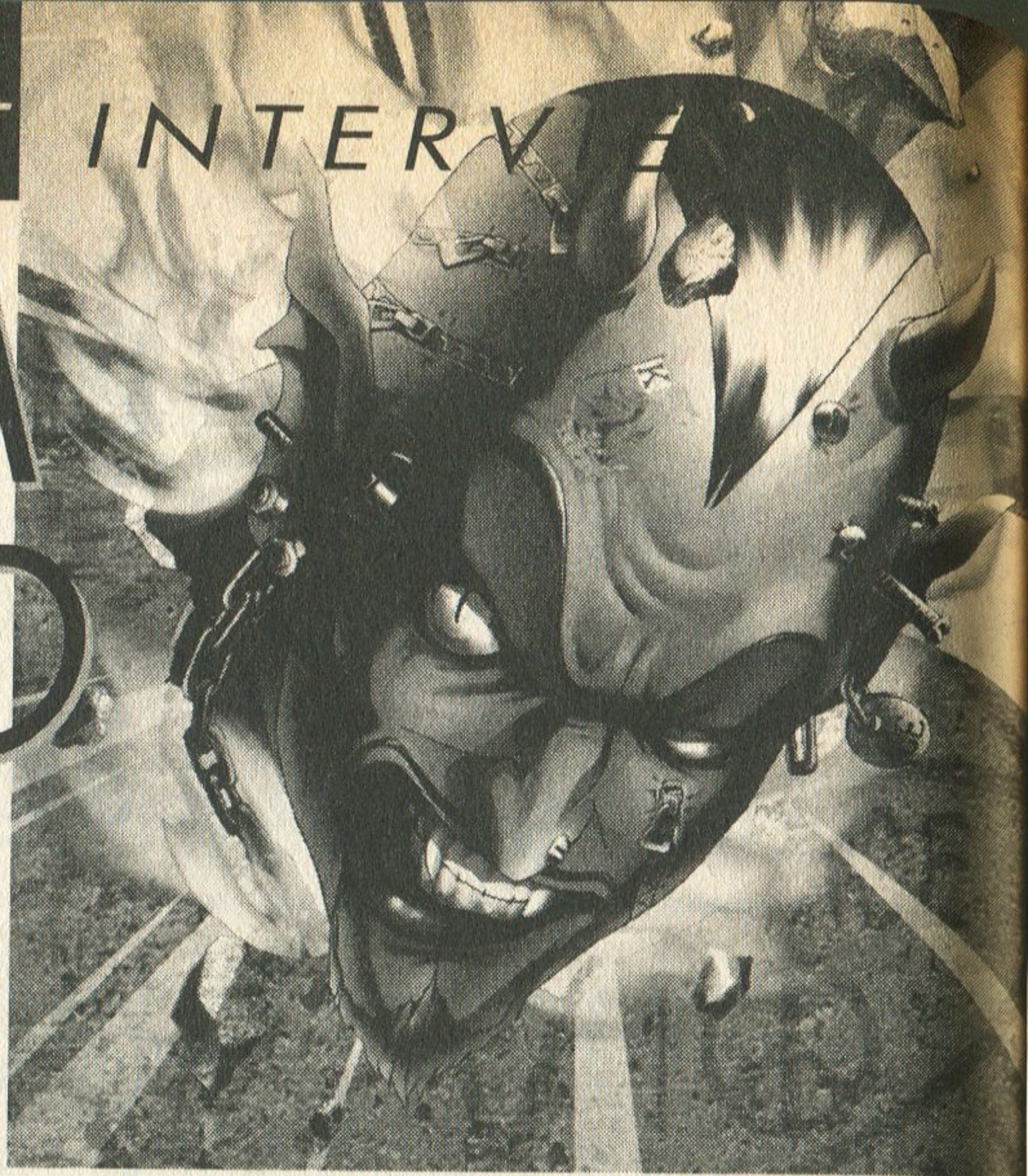
↑フライングファンタジーの面目躍如。まるでナイトビアンな小野さんです。

♡ 星の数ほどあるソフトメーカーのアンケートハガキで、切手を貼らないですむのはセガくらい。この点は「偉い」と褒めてあげたい。（神奈川県　ハムスタ）

♧ 寅さんが~~死にました~~は生きています（大阪府　しーちゃん）

COVER ARTIST INTERVIE[W]

KAZUMA KANEKO

女神転生シリーズのクールなセンスで注目を集める奇才金子一馬氏。今、最も旬なクリエイターである氏に聞く。第二特集対談にも要注目!!

Q1. 今回のイラストのコンセプトを教えて下さい。

A1. 「オレ様登場!!」です。こーゆーのはダレも描かないだろーなーと思って…。ちなみにタイトルは「テクノマジック」。ブラックとかホワイトとか魔術にもいろいろあるけれど、ボクはコンピューターを使うんでテクノなんです。だからバックに描いてある魔法陣はボクの召喚用なのです。うかつに書くとボクが出てきちゃうんで書かないでね。オレもいかないといけないし…。

Q2. 金子さんは非常にお洒落な方ですが、やはり作品だけでなく服装や生活のスタイルなどにもポリシーがあるのですか?

A2. あります。カッコイイというのが基本ですが、元は映画や小説のカッコイイ人をマネしてたらこんなになっちゃいました。

Q3. とても多趣味な方とお聞きしましたが、今一番アツいアイテムは何ですか?

A3. アイテムではないんですが、オカルト好きのボクとしては、「プエルトリコ」が熱いです。なにせUFOは出るわ、怪生物は出現するわで楽しそう。あと色んなイミで「オキナワ」と新宿タカシマヤかなー。

Q4. 音楽、映画など最近注目している作品を教えて下さい。

A4. 映像的に「ジャイアントピーチ」と「ウォレスとグルミット」あとヤバイけど「死の王」が観たい。X-FILEのつづきも早く観たい。

Q5. 今、一番注目しているアーティストは誰ですか?

A5. W<(ファッションデザイナー)。あとMAX。MAX大好き!

Q6. ゲームを作る以外でやってみたいお仕事はありますか?

A6. 架空の人物になれるとゆーイミで"役者さん"て魅力的。ボクらの仕事はコツコツためたものをコツコツ作っていく仕事。ためたものを一気に発散するよーな仕事に憧れちゃいますね。

Q7. 今、一番興味のあることはなんですか?

A7. 秋冬モノは何買おうか?ってトコかなー。ウソウソ「シティーフォークロア」いわゆる都市伝説モノに興味があります。そろそろ電脳系が出はじめると思うんで。

Q8. ゲームのキャラクターデザインなどゲームを制作されて苦労されていることはありますか?

A8. 同じ業界ではあまりないんですが、テーマがバッティングしちゃう事があります。別の人達が同じテーマでスゴイ事してくれちゃうと、気おっちゃいますよね。

Q9. お仕事をされる時、主にどんなものからインスピレーションを得られているのですか?また、影響を受けた作家、作品はありますか?

A9. 生活すべてインスピレーションですが、主には、夜遊び中が多いです。人がいつもは見せない顔で行動している時間でもあるので…。あと洋モノのビデオクリップなんか見るときますね。影響を受けたのは、シナリオなら手塚治虫、映像ならデビット・リンチとリドリー・スコット。センス的にはボッス(画家)。

Q10. 金子さんの好きなゲーム、はまったゲームなど心の一本があれば、タイトルとその理由を教えてください。

A10. 実はパズルゲーム好きなんです。古いんですが、ナムコの「バベルの塔」(ファミコン)とかニンテンの「レッキングクルー」(やっぱりファミコン)とかはまりました。最近このテの思考型パズルが少ないんでちょっとサビシイです。

PROFILE

金子一馬:(株)アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。最新作「女神異聞録ペルソナ」が9月20日に発売されたばかり。

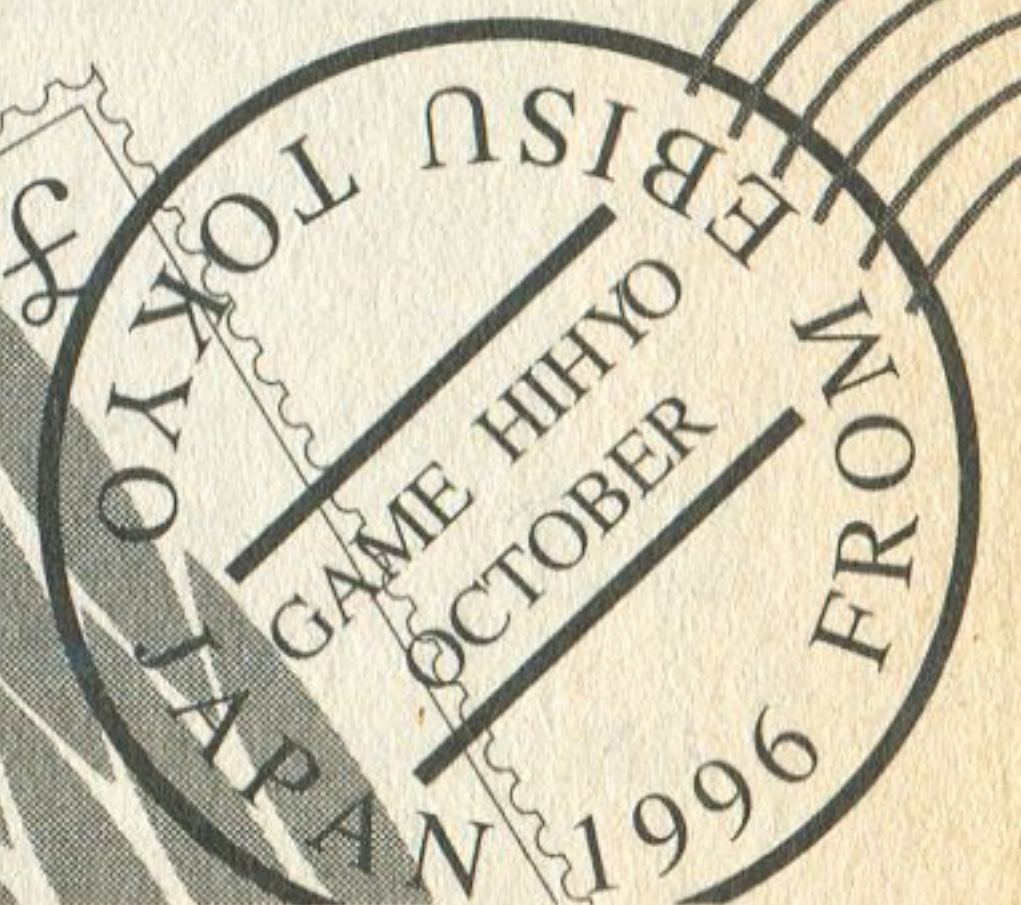
かけ値なしの!!本音連載

エビスからの手紙

第八回!!

差し出し人
飯野賢治

ゲーム業界を目指す皆様篇

FROM EBISU TOKYO JAPAN 1996
GAME HIHYO OCTOBER

最近はゲーム業界も人が増えて就職難の時代です。それでもゲームクリエイターになりたい人に、手紙を投函しました。

やっと出来た「飯野本」ぜひ読んでみて下さい

どうもみなさん、オレガ社の飯野です。いやー飯野本（正確には「飯野賢治の本」）は大変でした。ナニが大変かって、対談8本に書き下ろしが数万文字、取材とインタビューが数十時間のオーマイゴッドなヘビー本なんですよ（この部分後書きから持ってきたな）。宮本さんや桂三枝さん、楳図かずおさんなどとの面白くて為になる＆イカしててクセになる「クロストーク」に始まり、書き下ろしの「飯野先生のゲーム論」（といっても殆どエッセイ）や飯野のヒミツが殆どわかる「What's Eno」、そしてナント袋とじで贈る男度胸の「エビスからの手紙―特別編―」（結構キテるよ）などなど、なかなかナイスな内容になっておりますので、ゼヒお求めください、もう出ています。「近くに売っていない！」という人はいくら待っていても再入荷されません。ゲームソフトと同じように、そう簡単にはリピートはされないので、お近くの本屋で予約してください。これだけ苦労して＆良い本で750円という安さです。ニンテンドウ64のソフト1本買おうと思ったら、13冊も手に入ります。一人でゲームしていないで、この本をあの娘や友達、親友や両親、近所の人やお世話になったあの人まで様々な人に配ってあげましょう。

ゲーム業界に進みたい人へお話したいことがあります

さて宣伝が長くなりましたが、今回の手紙の宛先は〈ゲーム業界を目指す皆様〉と題して、「将来ゲーム業界に進んでみよう」とか、「ゲームの制作に携わってみよう」など思っている人達です。ちなみに、僕はゲーム業界を目指してたワケではなく、タマたまゲーム業界に入ってしまったワケなのですが（この辺のコトは「飯野本」に詳しく書いてあります。ウヒッまた宣伝だ）、この現在のゲームスクールの乱立をみてもわかる通り、世の中には将来ゲームの仕事に就きたいと思っている若い人が相当な数いらっしゃるようなのです。実際に、NHKやベネッセなどの調べをみても、小学生や中学生の将来なりたい職種のナント「1位」がゲームの仕事となってることがわかります（本当は、両方とも1位は「スポーツ選手」だが、その中には「サッカー」も

この連載は「この人なに考えているんだろう」とか「コレはどうなんだろうか」など、僕がゲーム業界に生きていて、その存在や行動が不思議に思う人やモノなどに、手紙を出してみようという企画の連載です。そして何か返事が返ってきたら、ここに載せてみようじゃないか、対談でもしてみようじゃないか、というワケなのです。

「野球」も「卓球」も入っているので、それらをバラして考えるとこうなる）。きっとこの本を読んでいるみなさまの中にも、何人かに一人は「ゲームの仕事に就きたい」という人がいるんではないでしょうか（ほとんどはゲーム業界の人が読んでいるという気もしますが）。そこで、僕はこの度ゲーム業界にいる人間として、ゲーム業界を目指している方々に（詳しく言うとクリエイターにね）メッセージを送りたいと思います。（といっても、もうすでにゲーム業界にいる人にも関係ない話でもないので、まぁ読んでください。）

就職＝ゲーム業界人 そんな考えはやめませんか

実は言いたいことはイロイロあるんですが、特に言いたいのは〈就職というコトを考えるのはもう止めよう〉ということです。従来の「就職」＝「ゲーム業界人」という図式をもう終わろう、もう次の時代だよというコトが言いたいのです。ゲーム専門学校のコピーによく見られる「就職率何パーセント」という文字をみてもわかる通り、ゲーム業界へ「就職」することが大事であると世間一般では言われていますが、僕はもうそういう時代ではないと思うのです。わずか数年前まで、確かに、特にコンシューマーゲームの世界では、ゲームを作るのは大企業でないと資金的にも規模的にも難しかったと思います。と、いうのも開発機材も数千万円、ロムカートリッジを作るのも1個3千数百円、これでは個人、もしくは個人的な集団が「ちょっとしたヤル気」とか「勢いのあるハナ息」があるだけではスタートすることが難しかったと思います。しかし、今は開発機材数百万、ロムもCDで1枚約千円です、パソコン用だったら百円ちょいです。手段としても「ゲームやろうぜ」なんてのもあるし、「創業者支援制度」もあれば、マネージメントしてくれる人もいる。それがイヤならマックでマルチメディアソフトを創ったっていいんです。あの世界的大ヒットソフト「MYST」を作ったチームだって、2人でマックです。やればできます。インターネットでHTML書いたっていいじゃないですか、僕が今18歳だったら絶対ソレです。それで何が言いたいのかというと、若者の（僕も若いが、もっと若者）「就職して何とかしてもらおう」という気持ちが気に入らないのです。個人がテクニックだけ付けて、大きな組織に入っていてプロデュースしてもらおうという根性が気に食わないのです。もしくは、気付かない内にそういうレールに乗っていることが許せないのです。だってそれじゃ、歌いたいコトもないのに、有名になりたいダケの女の子が「小室さんにプロデュースしてもらおう❤」というのと変わらないじゃないですか。そんなのと「ゲームを創ろう」というのは志が違うじゃないですか。だってゲームは「何かが伝えたくて」創っているんでしょう？　ラーメン屋だって「麺が茹でたくて」ラーメン屋をやっているわけじゃないです、客においしいものを届けたくてやっています。で、あれば、その勢いのある内に開業して欲しいのです。いや、そんな難しいことはいいません、簡単なコトです。〈仲間を探して「バンド」を組んで〉欲しいのです。これからのゲーム業界人は「就職する」という生き方ではなく、「バンド」という生き方を考えて欲しいのです。

技術よりも思想重視 だからバンドなんです

では、「バンド」という生き方とはどういうことでしょうか。まず仲間を見つけて欲しいのです、同じ思想を持った仲間をです。大企業に入ってチームに「入れてもらう」のではなく、自分で「作る」のです（もちろんソロでもいいです）。その「作る」という意

まんが：いいのけんじ

思が大事なのです。全然ヘタでもいいです、思想があればOKです。今ある有名な音楽バンドだって、アマチュアの頃やデビューしたての頃はギターもドラムもヘタなのが多いじゃないですか。そのように、とにかく作品を創るのです。創って作って練習するのです。え？ それじゃ「売れない」って。当り前じゃないですか、なんでゲーム業界を目指す若人達はすぐに「収入」とか「安定」を目指すのでしょうか。どこの芸術的な分野に二十代前半の百人に百人が20数万の給料をもらっている分野があるというのでしょうか、ないですよ。高校とか大学とか専門学校とか卒業してすぐに飯が食えること自体ヘンなんですよ。そうやって、その時出来る機材で期間で作品出して、練習して、作品出して、プロになるんですよ。そうじゃないと、たまたまその時技術がある人しかゲーム業界入れないんですよ。技術がないと就職できないじゃないですか。でも、僕は就職できなかった人に諦めてもらいたくないんです、もしその人に「伝えたいこと」があるのならば。「技術」よりも「思想」とか「伝えたいこと」を重視したいんです。でもそういう人は就職できません。表現するテクニックがないからです。だからバンドを組むんです、練習するんです、発表するんです。そして上手くなって、認めてもらうんです。僕は、そういう〈大きな組織に属さない〉やりかたこそ、これからのゲーム制作において重要になってくる気がするのです。まず「属す」のではなく、まず「意思」です。「なんとかしてもらおう」ではなく「なんとかする」のです。僕の友達などでも、大企業に属しているヤツが「好きなもの作れないんだよ」とかよく言いますが、そんなものは当り前です、その企業の思想の下に作業員として属しているのですから。では、その人の「好きなもの」とは何なのか？ 何が作りたいのか？ 本当は何も無いのではないのか？ などと思ってしまいます。ゲームの作業をしたい人は大きな組織に属して、スタジオミュージシャンの様に、エキストラの様に、チェーン店に働くコックさんの様にモノを生産していれば良いのですが、「意思」や「伝えたいこと」があって、その表現にゲームというメディアを何らかの理由で選んだのであれば、それは自分から行動を起こすべきです。もし属すとしても、自分と思想の合った、自分のカラーが出せるバンドを探すべきです。若いから、力がないから「属す」のではなく、若いから「属さない」べきではないのでしょうか。若くて、一番言いたいことや伝えたいことがある時期に、人の作品のスタッフとして「加わる」のだけは、もったいないから止めて欲しいと思うのです。もちろん、僕が言っているのは「個人でやっていこう」という意味ではありません。〈加わって、意思や伝えたいことが薄れるくらいならば、同じ思想を持った仲間を探すべきなのではないのか〉という意味です。もちろん、それが大きな企業であるのならば、それでもOKです。当り前ですが、何よりも重視しなければならないのは、「就職すること」でも「収入を得ること」でもなく、〈自分の意思が入った作品を創ること〉だということが言いたいのです。だって、僕は学校講師歴もう6年になるのですが、意思を持ったヤツでもみんな、就職してしばらくする内に意思がなくなっていくのですもの。

ただ就職するよりも大切なことがあるはずです

最近、ゲーム業界は就職難だとよく言われます。そりゃそうです、だってこんなにイッパイ人がいるんですもの。そして誰も卒業したり、引退したりしないんですもん。だから新しい要素のものしか必要がなくなってきているんです。新しい要素というのは〈新しい意思〉です。ですから意思のあるトコロに「就職」するのではなく、新しい意思を持った「バンドを作る」ことがゲーム業界への近道だし、それが本来の真っ当なゲームクリエイターのありかたなのではないでしょうか。ですから、主婦であるとか工場に就職しながらとかのゲーム作り、生涯学習みたいなものも〈アリ〉だと思います。何よりも大切なのは「意思」なのです。それを表現するのは「行動」なのです。と、いうわけでそれでは、また。なんと、次回は最終回です。

プロフィール

飯野賢治（いいの・けんじ）
株式会社ワープ代表取締役。「エネミー・ゼロ」の追い込みと多数の取材と大量の打合せと7本の連載と遊びと家庭に悩む毎日。「飯野本」は本当に良いデキなので、ゼヒ取り寄せて読んでみてください。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

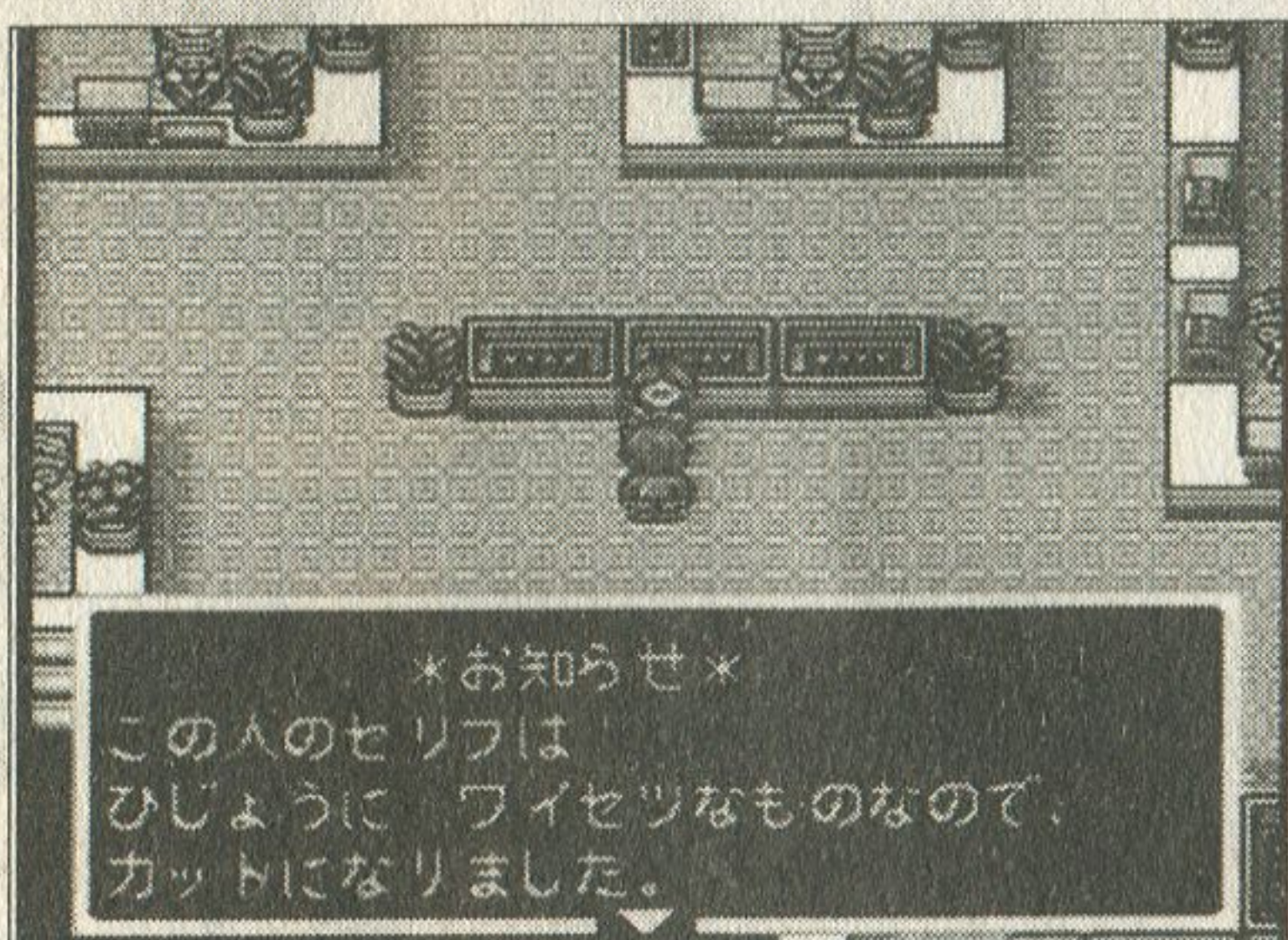
第七便「ラブクエスト」

がっぷ獅子丸

それにしても恋愛物が増えましたよね

世の中まちがっちょるんじゃないかと思うほど恋愛育成物が増えているが、PSもSSもコアユーザーが18歳以上のくせしやがって、今時チューもなし、ヤリそでヤラないBOYS BEな内容で、よく健全な肉体を持つスケベな若者どもが納得するもんだなあと思う。普通に考えりゃ、そのままエロゲー化するのが当然だと思うけど、僕の周りの重度の「ときメモラー」にそう言うと僕は**まるでサタニスト**のように非難されるので、これ以上深く言及するのは控えます。しかし恋愛育成のパイオニア、エンジン版「ときメモ」の功績はいろいろあると思うけど、もっとも注目したいのが、恐らくゲーム史上初めて**「2個買い」「3個買い」**の馬鹿者を多く輩出したことだと思う。エンジンユーザーというだけでちょっと**普通と違う**けど、やっぱ「遊ぶ用」「保存用」とかなんかでしょうか。**良く分かんないけどどっかが違うらしい**とかでまた一本買う奴らですから、いや～全くあの阪神○○○も**上手いことやりやがったな。**

確信犯的なシナリオは一見の価値有りかも

さて今回紹介するのは、SFCで発売された恋愛RPG**「ラブクエスト」**です。このゲーム、漫画家の**弓月光**の絵でパッケージや広告が載っていたのでなんとなく覚えている人がいるかもしれませんが、そんな甘い生活チックな第一印象が、実は**ブービートラップ**になっているのがこのゲームの恐ろしいところです。ストーリーは、現代の東京を舞台に、マザコンで気の弱い主人公が、結婚式の最中に失踪した花嫁を捜して旅に出るといった内容なのですが、初めから終わりまで確信犯的に差別主義や変態性欲、反社会思想に至るまでが台詞やシナリオに織り込まれています。該当部分をいちいち書くだけで誌面が埋まりきってしまうので割愛しますが、主人公も含めたすべてのキャラクターが心に何らかの障害を持っています。このままでも充分問題だらけで良く任天堂が許したなと思いましたが、開発中は**もっとひどかったらしく**、案の定相当な数の内容修正があったみたいで、たとえばゲームセンターでそこの人物と話すと、皮肉

＊お知らせ＊
この人のセリフは
ひじょうに ワイセツなものなので、
カットになりました。

このメッセージ、前代未聞だと思います。

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな28歳。

のつもりか**「この人のセリフは犯罪を助長するような内容でしたのでカットになりました」**云々の「お知らせ」が入ります。他にも、どうみてもイベントそのものが**引っかかって消滅したに違いない**形跡などがそこかしこに見え、このゲームのシナリオライターは、もしかしたらホントに**ただのキ○○イ**なのではと思いました。

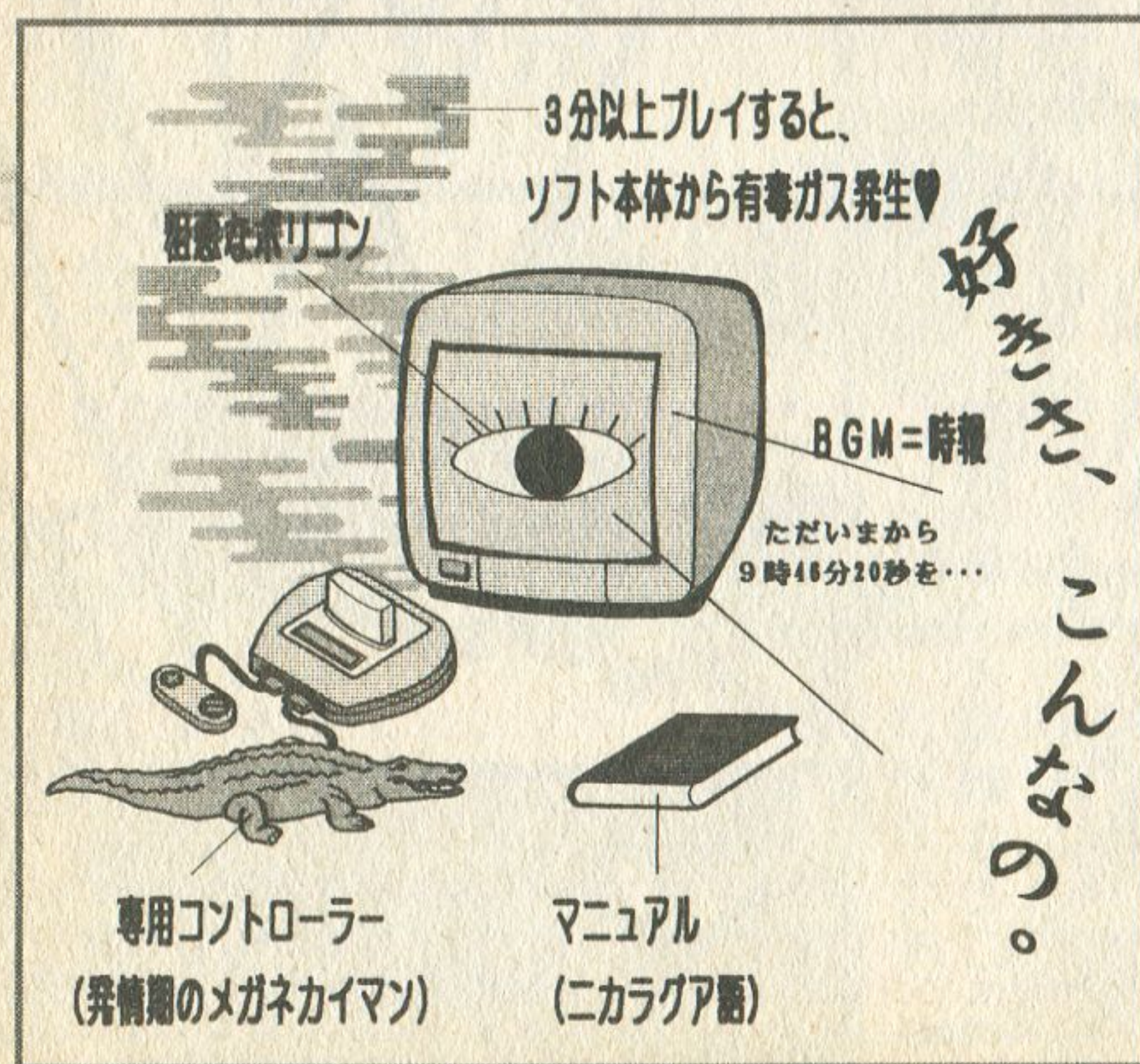
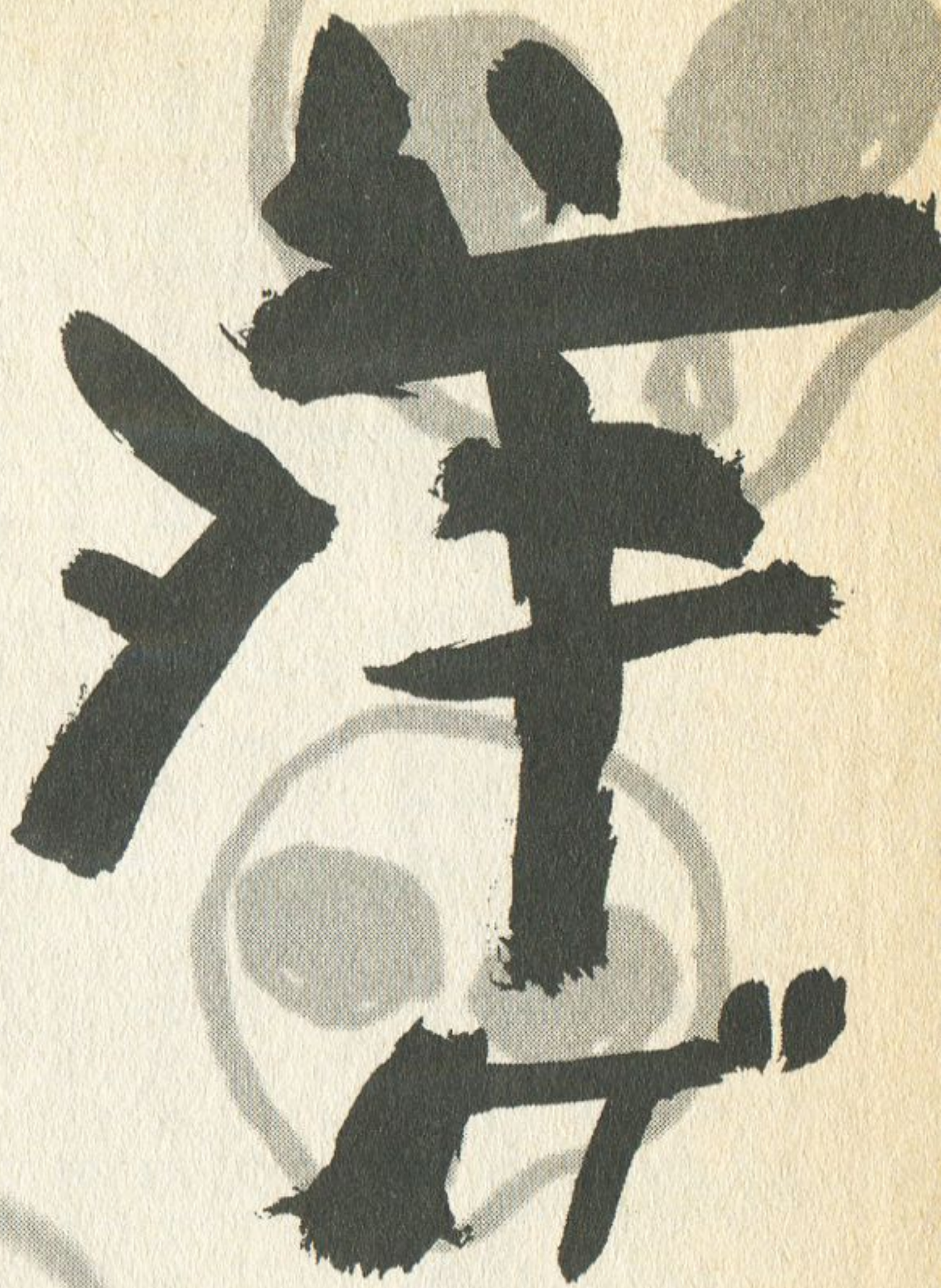
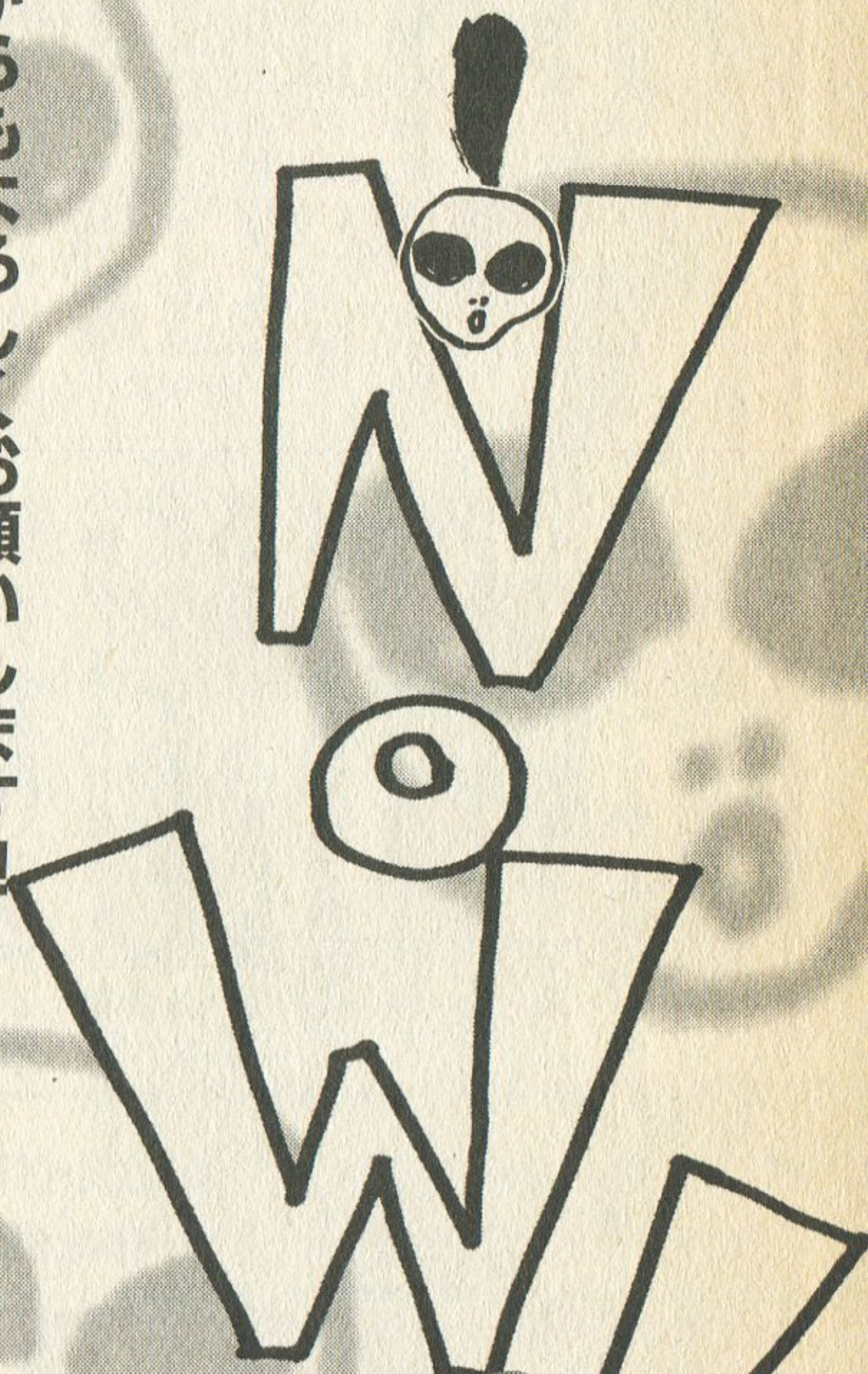
制作陣の同床異夢さ加減が素敵です

シナリオもシナリオですが、他のスタッフに関しては、グラフィックにしろプログラムにしろ、実はこいつらスタッフ全員**RPGなんか愛してないんじゃないか**と思わせるような作りです。雑魚キャラのグラフィックなど、弓月氏の原画に似せようと努力している素振りすら見せません。そもそも**本当に弓月氏本人が描いた**のか疑わしいです。町の人もセリフや格好が変態野郎ばかりで、一応舞台は現代なのですが、なぜか時々ブティックの店員やアパートの住人の中にどうみても人間に見えない連中が入っており、**そのあたりの説明はまったくありません。**戦闘システムは、戦うではなく女の子にアプローチをかけるといったニュアンスになっていてユニークですが、相手の女の子が退散する際に毎回違った肉声が入っており、**「おぺろぺろ～ん」**とか言って消えると、聞いていて力が抜けます。これが町中だろうがどこだろうが、どんな場所でも**一歩か二歩で**戦闘になるという、地獄のようなエンカウント率で発生します。サウンドもサウンドで、東京を舞台にしてるからトレンディな雰囲気に持っていこうなどという考えは**これっぽっちも**なかったようで、「無責任シリーズ」を彷彿とさせるBGMと投げやりなSEが、このゲームの世界観に妙にはまってます。とてもスタッフ同士が相談しながらイベントなどを作っていった雰囲気など微塵も感じられず、まるで**監督のいないアパッチ野球軍**のような無統制さ具合です。いったい誰がプロデュースしてやがるんだと思ってスタッフロールを見たら、なんと出版業界3大○△×■、生けるキッチュと呼ばれた☆☆の**あの人**じゃないですか。しかし、モチベーション0のソフトと危険思想のシナリオに弓月氏と、この**まぜちゃいけない洗剤**をあえて混ぜてしまったかのようなスタッフの反骨精神が、絶妙なスカムカルチャーに昇華してます。このゲームの面白さは、一発系とはいえ、ストーリー展開からディテールまで、こちらの常識を見事に外して思いがけない展開を見せてくれるところにあります。ゲームの進行以外の世界観やセリフでプレイヤーを面白がらせるのは、**ギャグが全然笑えない**桃太郎シリーズをを見ても分かる通り簡単じゃありません。無茶苦茶ながらラストはちゃんと締めてますし**「真の狂気を演じられるのは理性である」**と笑アップ歌謡大作戦で山城新伍が言っているように、奇ゲーを作るにはやはりセンスとか高いエスプリが必要ということでしょうか。かつてSFCで「摩訶摩訶」というRPGがありまして、あっちはギャグの**知的水準が低い**ので全然面白くなかったのですが、日本のゲーム市場もユーザーも、**下らないゲームを笑いながら楽しむ**といった遊び心を許容できるほど成熟してはいないので、当然といえば当然の結果になりました。このゲームの業の深さに魅せられた僕は、こんな邪悪なエンターテインメントに挑戦する馬鹿共がもう出てこないだろうと思うと残念です。

3分以上プレイすると、
ソフト本体から有毒ガス発生♥
粗悪なポリゴン
BGM=時報
ただいまから
9時48分20秒を・・・
好きさ、こんなの。
専用コントローラー
(発情期のメガネカイマン)
マニュアル
(ニカラグア語)

画：イワタカヅト

ラブクエスト [RPG]
メーカー：徳間書店インターメディア／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／
発売日：'95年3月17日 ©TOKUMASYOTEN INTERMEDIA INC.

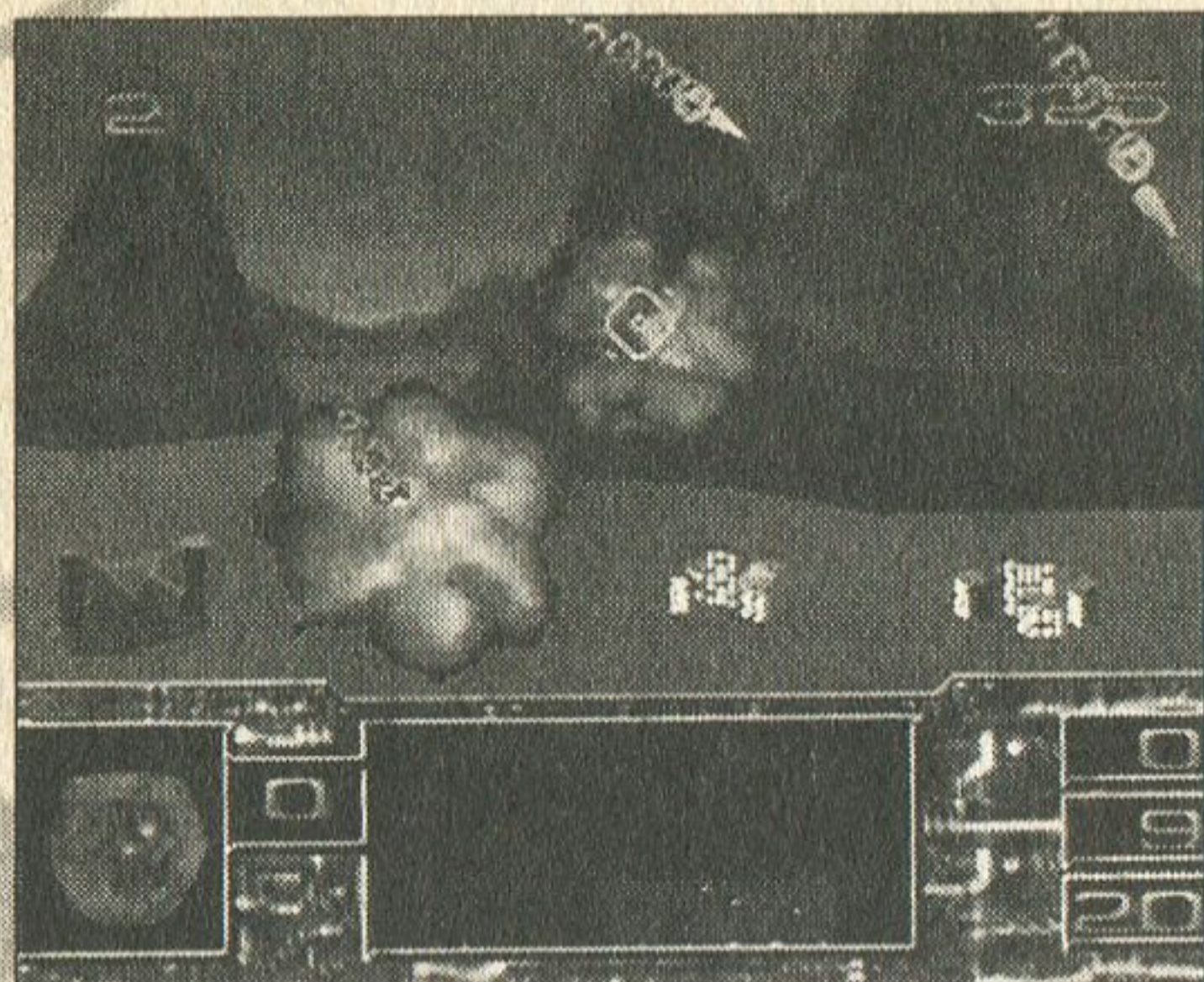
洋ゲーNOW! 侵略編

ついに始まった、地球侵略編!! これからもよろしくお願いします!!

季節は秋。新学期になり、新しい友人もでき楽しい毎日を送る中、長期入院の赤いBoyや、学校さぼりっぱなしの三堂など、記憶から消えつつある奴もいる。そんな時期、留学生だった彼の姿も又教室から消えようとしていた。彼の名はジャガー。謎の64ビットの頭脳を持つ男である。

忘れもしない1994年12月8日、彼は日本へやって来た。まだまだ受け入れ先は少なかったが、「エイリアンVSプレデター」(エイリアン物のソフトランキング1位)の出来の良さからこれはイケるマシンかもと期待に胸ふくらませていた。

しかし、彼は友達をふやすことができなかった。発売当初こそトイザらスや秋葉原など、見かけることも多かったその姿は、年を越し、春を迎える前にPC－FXよりも早く姿を消してしまった。彼の販売数は2000台前後、これだけの友人しかできなかったのである。このことについて輸入販売元だった㈱ムーミンでは、「私どもは輸入卸元としてやってきたのですが、残念ながら注文数を伸ばすことが出来ず、又一定量の注文を出さないと米国から連絡もない状況の中で、縮小せざるを得なかった。」「一部のユーザーからは問い合わせもあったのですが、その人たちだけをうまく収束させられれば、価格を上げてでも販売できたのでしょうが、現実的ではないわけで。そういうユーザーを束ねるチャンネルを持てなかったのが一つの原因になったのではないかと。」と語っている。これだけを聞くと日本に洋ゲーが合わないから売れないだけにもとれてしまうが、事態はもっと深刻なところにあったのである。それは、海の向こうでも彼は売れていないのだ。事実本場のトイザらスでももう姿はなく、通販リストにタイトルはあるが、いつ発売するかは不明のものもあるぐらい、レッドランプ点灯しっぱなし。さらにインターネットでアタリのホームページを

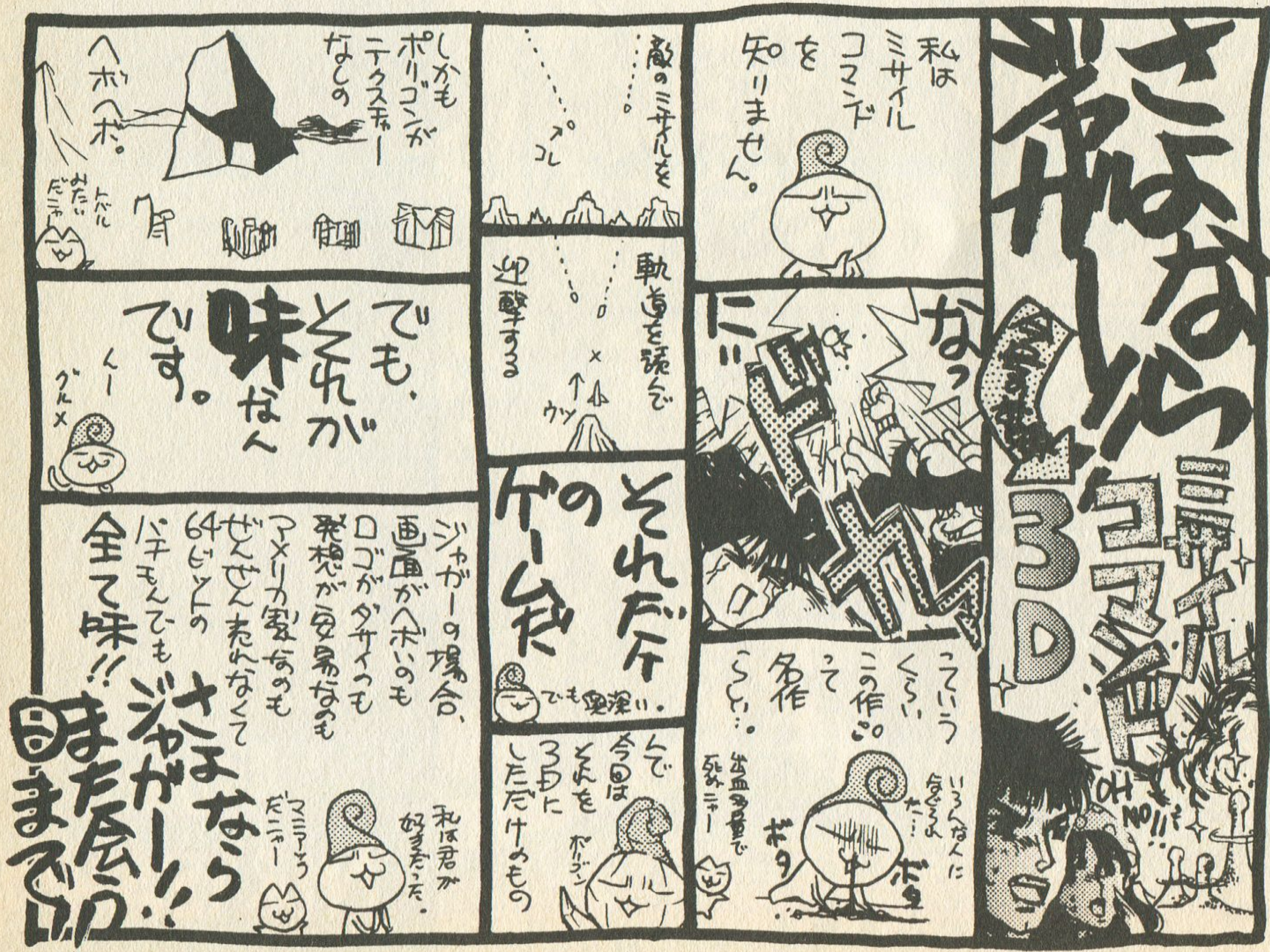
地球侵略おススメ度 53%

ミサイルコマンド3D [STG] メーカー：アタリ／機種：ジャガー／店頭価格（8月現在）¥6,670

洋ゲーNOW

ヘボヘボ ポリゴンだけど味がある。

見ると内部的な事情が切実な状況にあることがわかる。そう今回のジャガーは、前回のリンクスの時とは違うのである。現在もジャガーを販売しているメッセサンオーでも在庫分以降は入手できれば販売する、とくもの糸より細いモノでしかないのである。

この状況を映し出しているかのようなソフトが皮肉にもリリースされていた。そうあの名作「ミサイルコマンド」のリメイク版、「ミサイルコマンド3D」である。上空からふってくるミサイルや、敵を地上砲台のミサイルによって撃破、都市を守りぬくゲームで、このリメイク版は、オリジナルに加えて、ポリゴンによる3Dモード、バーチャルモードなどが加えられている。元々がよくできた単純なシステムなだけに大きな変化は見られないが、バーチャルモードがなかなかにおもしろい。しかしこのおもしろさも周辺機器としてリリースされるはずのHMD（ゴーグル状のモニター）がないために対応できる設定だけが残り、マイナス40%ダウンなのである。アタリは、マックスマシーン、リンクス、ジャガーとそれぞれFCやGB、新世代機（もう死語）がリリースされる前に発売し、不確かな新しさへの突きぬけたアピールをいつもしていた様に思える。そんなアタリが次なるアプローチをすることにほんのすこし期待しつつ、さようならジャガー。謎の64ビットの頭脳を持つ男。

PROFILE
KENZO OKAMOTO
TV、CFなどの造形で活躍する。エイリアンの侵略に備えて、UFOのホームページを見たが、その内容はアホの一言につきるものだった。こんなフェイクを見るぐらいなら目黒寄生虫館に行けばよかったと思う（ふたご座）

COMIC by AYUMI SAITO

VIDEO'S MONSTER WORLD

Vol.11 GIGANTIC MONSTER 4 BOSS

YASUSHI NIRASAWA

ギガンティック完結編です。代々「ボスコ家」が調整し続けてきたという、もう一つの巨大兵士を動かして先の巨大兵士を追う事になったプレイヤー一行、しかし、数々の機械魔達が我々の乗る巨大兵士の頭部を襲って来た。「ゴッキン！」「ガンッ！」「ゴロゴロ」「コン！」「何ケ！　意外にモロモロジャンケ！」とズラチャ！　ズラチャの操る登山用フックに引っかけられて壁面に叩きつけられた機械魔は、ネジやパイプ類があっけなくバラけると、その本体と思われる柔らかいタコ系の生物は、これ又、意外と小さく、壁面の方に、逃げる様に転がると、ケムリとなって蒸発してしまう。だが襲ってくる機械魔達の数は尋常ではなく「プレイヤー」と「ズラチャ」だけではキリがなくも思えた。「ジィィ」は未だ固まったままだ。

「オッサン!!　もっと速く歩けねーのか?!」とプレイヤー、「ムオオオ。性能は向こうの奴と一緒だあ！　奴が転ばん限りムズかしいぃ！」「武器はないのケ？　オッチャン」とズラチャ、「そうだあ!!　ハランとこのデケエ大砲があったあぁ!!　しかしまだ、ゴキン！　調整途中ガン！　なんじゃあああ、ゴン！　いやっ！　一か八かじゃあああああ」とオッサン、何やら赤いワクのあるフタを開けるとレバーがあり、汗でテカッた腕で思いっきり引き上げた。「どわぁぁ!!」「よおし、こいつを戻せば発射されるハズじゃあぁっ!!」「向きはオッケイじゃ、そら行くぞおおお!!」「ゴシュッ!!」オッサンのいきおいとはウラハラに腹部の大砲はビクともしない。

「やはりまだダメじゃったか…」と巨大兵士が左の足を大地に下した瞬間、その震動で、「ゴゴゴゴ…」「ガシュウウゥゥンッ!!」強烈な反動がプレイヤー達をコントロールパネルに叩きつけた、と同時に巨大な黒い玉が白煙と共に前方の巨大兵士に向かって行った。玉は大きく下降し始め前方の巨大兵士の右足に…「ドッコォォン」「ギガアア!!」当たったようだ。ネジれた巨大な橋の様な叫び声を鉄があげている。又してもスローモーションで巨大兵士はかたむき、そして止まった。「ヤッタジャンケ!!　オッチャン」「よし今のうちに追いつこうぜっオッサン」。プレイヤー達は前方の巨大兵士に追いつくと、後ろからおいかぶさる様な型で頭部から頭部に乗りうつれる体形をとった。機械魔達も今のショックでピクピクとけいれんしている。「よし、いいぞ、今のうちに乗りうつるんだ」「スティールウウ、待ってろうう」とオッサン「ジィィはどうするんケ!!」「ジィィは俺がかかえて行く！」プレイヤー達は止まっている前の巨大兵士に乗り移った。後頭部から側面へ回って目の位置から中へ入るつもりだったが、かたむいているために傾斜がきつく、ズラチャのフックを使って一人ずつ目の中に入った。

「スティールウウ!!」オッサンの娘スティールが、古びた物や新しい機械のチューヴ類にからめ取られた様な形でいた。「スティールウ!!　パパだよ！　聞こえるのかい!?」。パパ？　オッサンは意外に子煩悩な様だ。娘をからめとっていたチューヴ類が死にかけのヘビの様にのたうち回り始めた。すると、その上部に人のような影が起きあがった。「おっおっ親父いいい!!!」「死んだハズのっおっおっ親父いい!!」「何？　何が？」「オッサンのオヤジどんなのケ？」訳の解らないでいる一行に「ジュニア！　久しいのう!!」としわがれた声が返って来た。プレイヤーのかかえていた「ジィィ」のマユにヒビが入った。…「どゆ事??」…完結できんかった、続く…。

カット／AYUMI SAITO

GIGANTIC MONSTER 4

BOSS

・一見ほがらかな
感じのジジイ!!
こいつがボスだ
と言うのだろうか?

・ボスコの娘の「スティール」!
何だかグッタリ来ている様だが…。!

アンケートの狭間から
スペシャル

メーカーとユーザー、信頼関係はどこから来るのか？

ユーザーは、ゲームメーカーをどのように見て、そして信頼しているのか？　弊誌9号アンケートをもとに「信頼しているメーカー及び信頼していないメーカーランキング」を制作。ユーザーの本音に迫る！

ソフトを買ってプレイすると面白かった。そのソフトと同じメーカーの次回作を買う。やっぱり面白かった。そしてまた次のソフトを…というように成り立つ信頼関係もある。他にも、制作方針や、制作者の姿勢などに共感を覚え、そこから信頼が生まれる場合も考えられる。

逆に、買ったゲームがつまらない、サービスが悪い、メーカーとしての方針が嫌い、自覚に欠ける、発言が気に食わないなどが、ユーザーの信頼をなくしてしまうケースもあるだろう。

では具体的に、ユーザーはそれぞれのメーカーをどのように思っているのか聞いてみよう！

信頼できるメーカーはここだっ！

信頼できるメーカーの一位は、やはり**任天堂**だった。

「今までゲームで遊んできて、心の底から楽しめたものと言えば、やはり任天堂のゲームしか浮かばないので」（北海道　黒猫ジジ）

「ファミコン以来の長いつきあいだから」（埼玉県　牛乳プリン）

など、ファミコンを生み出した功績に始まって、安定した質のソフト供給、全世代にアピールできるソフトの内容などがユーザーの好感を呼んだようだ。

N64が先行ハードに押されて苦戦していると聞くが、その信頼性は根強い。

「任天堂には常に業界のトップでいてほしい。安心感があるから」（東京都　pal）

ゲームの質が高い。ゲームに対するしっかりとしたビジョンがある。そういった堅い地盤がある任天堂は強かった。

信頼しているメーカーの二位は**セガ**。サターン信者とでも言うべき熱狂的な支持者が多いことが印象的だ。ゲームソフト自体のレベルの高さだけではなく、

「ユーザーの声をよく聞き、交流を図ろうとしている努力が伺えるので」（佐賀県　ツトム）

「やはりゲームを作るのは人であるという姿勢を感じる」（徳島県　冴月　玄之丞）

という声があるように、積極的に開発者を表に出す姿勢が潔い、ということか。こういった地道な努力で獲得したユーザーの信頼を大切にしていってもらいたい。

信頼シテイル シテイナイメーカー

信頼しているメーカー

1. 任天堂…70
2. セガ…64
3. ナムコ…47

4位カプコン…36
5位チュンソフト…25
6位ゲームアーツ…22
7位エニックス…20
8位スクウェア…18
8位コナミ…18
10位ワープ…16（以下略）

ゲーム批評９号アンケートより「あなたが一番信頼しているメーカー及び信頼していないメーカーはどこですか？」アンケート総計400通

続いては、セガと並ぶアーケードの雄、**ナムコ**だ。
昔からのアーケードファンよりも、「鉄拳」「リッジレーサー」などでプレイステーションの牽引役となったナムコを信頼する新しいファンが多かった。
「常に独特のアイディアとセンスがあって、ハヤリ物にもナムコ的なエッセンスを取り入れているところに信頼がおける」（大阪府　みかえら）

「ナムコがいる限り、プレステは大丈夫だろう」（石川県　浜名俊明）とまでユーザーに言わしめるのは、さすがゲームのツボを心得ているナムコといえる。常に新しい遊びをクリエイトしつづけるパワーが魅力なのだろう。サターンユーザーによる「ナムコ、参入してくれ！」の叫びが多く寄せられたことも付け加えておこう。
四位は、格闘ゲームの第一人者**カプコン**。今日の格闘ゲームブームを作り、自ら開拓した分野をストイックに追求する姿勢がユーザーに信頼されているようだ。
「いつも新しいことに挑戦しているので」（北海道　ＪＥＧ）
「カプコンのゲームは、やればやるほど上手くなれる要素がある」（新潟県　さくらにメロン）
格闘マニアの求道心を満足させる一方で、初心者への対応や、一作一作ていねいな作品作りがとても好印象のようだ。また、格闘ゲームだけでなく、「バイオハザード」のような他ジャンルでの秀作も、信頼を厚くしている。
そして五位は、確実にユーザーを満足させてくれる**チュンソフト**。
「期待を裏切らない出来の良いソフトが嬉しい。ユーザーはソフトを見てしか判断できないから、ユーザーのことを考えてゲームを作っているソフト会社がこれからもいいと思う」（東京都　北川広美）
少数精鋭主義、新しいジャンルの良作を提供してきたことが、ユーザーの信頼を獲得したようだ。
「期待を裏切らない」という基本がしっかり出来ている数少ないメーカーであると言えよう。

信頼か…
わしも若い頃な…
じいちゃん
話長いよ

信頼していないメーカーは…

では逆に、ユーザーが信頼していないメーカーとはどうなんだろうか？
一位は、プレイステーション移籍劇が波紋を呼んだ**スクウェア**。
「ファミコン時代は好きだったけど…」「ＦＦの最初の頃はいいけど…」と前置きがあった上で発言するユーザーが多く目立った。
「スクウェアの最近の動きにはかなり抵抗を感じます。本当にゲームを好きであるがゆえの行動なのでしょうか？」
（広島県　宮崎久暁）

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。
ＲＰＧやアドベンチャーゲームをかなり先まで紹介してしまう所。
（東京都　トニー・ティエン）

「PSに移ることに文句はありませんが、PS第一弾が出る前にSFCで進んでいた企画を全部吐き出してしまえというようなソフト発売は納得できません」
（群馬県　小野彰子）

メーカーとしての方針にユーザーがちょっと拒否反応を起こしているのか？　いまやハードメーカー以上に注目を集めるスクウェアだけに、ユーザーもいろいろと思うところがあるようだ。

二位は**セガ**。信頼しているランキングと同じ順位というのが、ある意味セガらしい。

「ころころハードをバージョンアップする。ハードを愛せない。アーケードのメーカーとしては素晴らしいが…」
（千葉県　中澤剛）

メガCD、32Xを購入したものの、対応ソフトが全然出なかった。4万円以上も出してサターンを買ったけど、今は半額で買えるなど、セガハードに恨みを持っている人は少なくない。やっぱり、ハードを出したからにはその後のフォローが大切だということだろう。サターンではそういったことがないよう、がんばってほしい。

三位は、信頼しているメーカー一位だった**任天堂**だ。

「CD-ROM批判と『任天堂に敵はいない』発言が不愉快だから」
（茨城県　でっこん）

ゲーム文化を育てた任天堂の自信に満ちた発言（？）が、一部ユーザーの反感を買ったようだ。

今後も当分はロムカセットでのソフト供給になる任天堂。価格に見合う高品質のソフトを提供し、N64による質的転換が出来るのか、注目である。

また、四位には意外にも**SNK**が入った。

「サターン、プレイステーションへの移植は何事じゃ！」
（神奈川県　なま子）

「この頃、変なところにこだわって、ゲームとして面白くないから」
（北海道　JEG）

ネオジオユーザーにとって、SNKのソフトが他ハードに移植されるのはショックだったようだ。

また、理不尽な連続技や、CPUが異様に強いなどの格闘ゲームのバランスに疑問を持っているユーザーが結構いた。キャラクター作りだけでなく、ゲームの本質部分の作りをしっかりしてほしい。

五位には、なにかと話題のプレイステーションを擁する**SCE**である。

「アーク、ビヨビヨのショックは大きかったのでは…。でも、見捨てるにはまだ早い」
（埼玉県　暁の帝王）

「まだ2年目といっても、はずしすぎ。最近は良くなっているのですが…」
（兵庫県　林浩二）

やはり、ハードメーカーとして率先して面白いソフトを出さなければならないところを「アーク」「ビヨビヨ」などでユーザーに肩透かしを食らわせたのは大きかったようだ。他にも、中古市場を認めないなど、どうも良くないイメージがあるようだ。プレイステーション自体は良いハードなのだけれど…。

このように、上位五位の内の4つまでがハードメーカーで占められた。ハードを購入するのは、なによりもそのハードを信頼しているからである。それだけに信頼を裏切られたときのショックは大きい。

信頼か、
テレくさくて
そんなコト
言えないぜ。

信頼シテイル シテイナイメーカー

信頼していないメーカー

1 スクウェア…70
2 セガ…37
3 任天堂…34
4位SNK…32
5位SCE…26
6位コナミ…21
7位ワープ…18
8位ナムコ…16
9位カルチャーブレーン…13
10位ハドソン…12（以下略）

ゲーム批評9号アンケートより「あなたが一番信頼しているメーカー及び信頼していないメーカーはどこですか？」アンケート総計400通

い。そういったユーザーの心情が反映されたランキングと言えるだろう。

また、所有ハード以外のハードのメーカーを毛嫌いして、信頼しないと書いてくる例も一部に見られた。

以上、信頼していないランキングをお伝えしたが、いかがだったろうか？

では、その他の意見をざっと紹介していこう。

●信頼しているメーカー

「ゲームアーツ／徹底的にハードの機能を使いこなす上に利益にこだわらない熱いプライドと気構えが信頼できる」（埼玉県　E氏の後輩）

「データイースト／メガドラ時代、ユーザーの声から『チェルノブ』を移植したので」（福岡県　中川哲也）

「コンパイル／社員が面白いから」（多摩市　松木一忠）

「アーティング／SLGを一度としてハズしたことがない！」（東京都　霜田陣）

「エニックス／いつも遊ぶ側の立場でいてくれているような気がする」（香川県　野崎和行）

「フロムソフトウェア／直接利益にならない部分でのユーザーサポートの厚さ」（千葉県　TEM）

「EAV／電話で問い合わせた時、担当者による応対がとても良かった」（東京都　うびじゃ）

●信頼していないメーカー

「コナミ／最近リメイク物ばっかり。キャラクター商品みたいなゲームも多い」（東京都　クレイジーじじい）

「SCE／ノーコメント。ノーコメントの大好きな会社だから」（広島県　山崎剛）

「光栄／ソフトの値段が高い」（大阪府　ポチョムキン）

「バンダイ／CMとの落差がありすぎ」（東京都　なんと）

「ナムコ／ポリゴンゲームしか作らなくなってしまったので」（埼玉県　derReichsONKEL）

「ジャレコ／SFCの『燃えろプロ野球』で、当時ダイエーホークスにいた門田選手が右バッターボックスにいたから。本当は左バッターなのに」（青森県　中澤正明）

なかには、「信頼しているし、していない」と両方で同じメーカーをあげる人もいた。

「スクウェア／自分にRPGで感動と失望を味あわせてくれたから。FFⅦで見極めたい」（東京都　7中ジャッキー）

「ワープ／飯野さんの言うことは分かりやすいし、信用できる気がする。でも、何か行動がスタンドプレーっぽく見えて…」（埼玉県　うり）

「セガ／ゲームの面白さを教えてくれたが、ユーザーを哀しませるのも業界ナンバー1」（宮城県　YOMO）

「信頼する、しない」は、非常に主観に負うところが大きく、なかなか難しい部分ではある。けれども、信頼するということはとても大切なことだ。

信頼が大切なのは雑誌も同じである。ゲーム批評も、読者の皆様の信頼を得るために今後も努力していきます。ゲーム批評を読んで、不満や意見があったら、遠慮なく聞かせて下さい。

（編集部）

読者の主張　あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

発売後のゲームの事を書いてる所が少ないのが不満だ。（香川県　獣人キング）

Video Game Modernology

電視遊戯考現学講座

ゲームはなぜ面白いのか?

田尻智

6 東京ゲームショウ雑感

大混雑のうちに幕を閉じた東京ゲームショウ。そこは最新ゲームの一大展示場でした。しかし、上辺の華やかさとは逆に、ゲームらしい仕組みがどんどん失われて来ている時代を証明していたのではないでしょうか。

有明で開催された二つの見本市

今夏、有明東京ビックサイトで小学館が「次世代ワールドホビーフェア」という、ミニ四駆など玩具の見本市を開催していました。ちょうど「東京ゲームショウ」の方と開催場所と期間がばっちり重なっていたので、両会場を併せて見て来ました。まず、会場に入ってみて、両者の場の雰囲気が、あまりに違うのに驚きましたね。第一に、来場しているユーザーの年齢層が、大きく違っているのが目に入りました。「東京ゲームショウ」には、TVゲームにはまっているコスプレ高校生からスーツの業界人まで、たくさん訪れてましたが、あまりに混雑しすぎて、歩くのもままならない。展示してあるゲームを実際にやっている人の割合は、来場数と比べて、意外と低かったと言えそうです。

一方「ホビーフェア」の方は、どうかというと、小学生を中心にした家族連れが多く、全体的になごんでいる雰囲気が伝わってきました。また、ミニ四駆やバトメンなど、さまざまな玩具の新製品の先行発売も行われたため、展示ブースとユーザーとの距離が、より近づいているように感じました。「ポケモン」のコーナーでは、幻のポケモン「ミュー」のプレゼントをやりまして、多くの子供達が、ゲームボーイを片手に、行列を作ってくれました。両者のイベントを見て、このテイストの差異は、今のTVゲーム業界の二極化をも象徴しているような気がしました。

僕は「東京ゲームショウ」では、なんと一回も展示ゲームがプレイできなかったんですが、それは、入場者数が死ぬほど多くて、前に進めないほど混んでいたことだけではない、と思うのです。TVゲームは、プレイしてなんぼのものですから、来場者に可能な限り、開発中のゲームを触ってもらう、展示ゲームが体験できる環境を作るべきだと思います。ただ1回さえも遊べなければ、そのとき見たものは、TVゲームである必要最低条件に達してない、一方通行のメディアであるかも、知れないのです。あるいは、ビジネス第一主義的な「とにかく十字キーで、なんでもいいから操作させよう。あとは綺麗な映像がどんどん流れてくればTVゲームになるぞ」という醒めた商品作りも、潜んでいるかも知れない。そこには、ゲームユーザーの姿が投影されてません。TVゲームが好きな人なら、嫌悪と抵抗を感じるやり方です。しかし、これだけ多くの人々が、ゲーム業界に流入してくれば、魅

力的とは言えない、クールな商品もどんどん増えていくものだと思います。実際「現代のTVゲームは、付加価値と装飾によって、面白さの仕組みが隠され見えない時代である」と言うと、一方では「そんなものは、もはや存在しない。付加価値と装飾も併せてゲームと呼ぶのである」と反論する人もいます。しかし、それは、ある程度基礎的なゲーム作りの力のついた人の言葉でないと、どうも説得力に欠けるのですね。ゲーム産業化の流れの中で、制作者人口が増えてくると、経験が浅いために、制作基礎力がない人も、多くいるわけです。そこで、いろいろな小さな言い訳をしながら、自信や知識の弱い部分を、うまく正当化しつつ、ゲームを作る。「インタラクティブ性が低くても、デモシーンが長いから、これはお得なゲームなんだよ」みたいな。

任天堂山内社長は、TVゲームの未来像について、いかにアタリショックの轍を踏まずに生き残るか、ソフト戦略の照準は、いつもそこにあるといいます。しばしば悲観的な発言とも受け取られますが、僕も少なからず同感なのです。むしろ、アタリショック当時より、もっとTVゲーム界崩壊への病巣が深いと思っているのです。アタリ社が急速に失墜したのは、誰が見ても明らかに手が抜かれた、つまらないゲームソフトが続々と粗製乱造され、ついに市場が凍りついたのが発端。しかし、現代のゲーム界に、脈々と進行する漠然とした不安は、何が病巣なのか、ますます分かり難いままに、確かに存在しているわけです。どうも最近ゲームがつまらんなとか、なんだか良く分からないけど、子供がゲームをしなくなったねとか、理由が漠然として、はっきりしないまま、ある日突然、みんなTVゲームから、そっぽを向く時がきて、歴史が終わってしまうのを恐れているのです。

好調なセールスを続けるゲームボーイポケット。

カウンターとしてのゲームボーイの意味

コンピュータの性能が上がり、ゴージャスな絵や迫力ある音にコーティングされ、TVゲームは、月が欠けていくように、ゲームらしい仕組みを失っていく。最近の僕は、そんなことを感じているせいもあり、ゲームが一人前のメディアであり文化であり続ける一端を担って、活動する自覚を持っているのです。そして、そういう時に、僕にとって一番具合の良いツールが、ゲームボーイだったというわけです。仕組みが一番透けて見えるハードですから。自分でコントロールできるメディアだともいえます。それで、ゲーム文化を守るカウンター、ゲームの魅力を凝縮しながら、携帯性やネットワーク性をいかした新境地も探したいと思ってます。答えは、いくつもあると思います。

僕が、ゲームライターをやっていた頃は、究極のTVゲームがあるように思ってました。ゲームとは、完璧なイメージに向かって作り続けられるものだと。でも、本当は、ゲームそれぞれに社会的役割や価値がありますね。家庭用、業務用というジャンルだけでなく、デザインにも、シンプルな魅力と、さまざまな要素が組合わさったものと。僕自身「ヨッシーのたまご」で気軽に遊べる物、「ポケモン」で複雑な組み合わせの魅力の両方をやりましたが、どちらもTVゲーム特有の魅力を持っていると思います。どちらにせよ、しっかりとした骨組みのあるゲームを作り続けていきたいと考えています。

プロフィール
田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴15年。代表作「ポケットモンスター」。著書に「パックランドでつかまえて」（宝島社）「新ゲームデザイン」（エニックス）がある。

流通時評 4

PS、SS、N64 '96年夏商戦の結果

N64の登場で話題性は充分だった今年の夏商戦ですが、その結果はどうだったのでしょう。年末商戦を前に一段落ついた秋葉原からのレポートです。

夏だ！　祭りだ！　TVゲームだ！　とまでは言わないまでも、毎年数多くのソフトが発売されたこの6月末頃から8月。全国各地で「銭が！　銭が足らんのじゃー！」や「1ぽぉ～ん。2ほぉ～ん。全部で20本も買う物がある」などのセリフが叫ばれていると思います。特に今年はあの任天堂の次世代機（おっと！　TVゲームに次世代機は無いって言ってたっけ）もいよいよ登場して各社ハードが出そろった感があり、どの機種を買えば良いのか皆目見当がつかないユーザーも沢山いることでしょう。今回は夏を振り返り、この冬最大の山場を迎えるTVゲーム戦争の現状を整理してみたいと思います。

やはり息切れ ニンテンドウ64

正直やっぱりかという感じがするのがニンテンドウ64の結果でした。先般の日経新聞での販売不振の報道通り、とにかく売れていないのですロクヨンは。しかし、ただ売れていないと言うのは語弊があり、正確に言えば「思っていた以上に」もしくは「32ビット機よりも」とつけ加えていった方が良いでしょう。

具体的に数字で表せば、発売当日に30万台、翌週末に20万台の計50万台が6月分として全国出荷されたそうです。しかし、売れていたのはここまでで、7月に入ってからは、あまり売れなくなってしまったのです。8月になっても状況は好転せず、あまつさえ販売価格が徐々に下落してくるではありませんか。任天堂や初心会の思惑は大きくはずれ、ロクヨンの在庫は小売店に溢れ、ロクヨンを扱えないはずの二次問屋へも商品が流れていくようになりました。日経の報道後に開かれた記者会見でも歯切れが悪かったように、確かに任天堂は100万台出荷しているのかもしれません。しかし、問屋と小売店に一体どれだけの在庫があるかは一言も語ってはいません。さぁ、今すぐ近くのTVゲームショップを覗いてみましょう。きっと沢山のロクヨンに遭えることでしょう。

500万台達成をめぐるSSとPSの競走

今、ゲーム業界の中ではプレイステーションが順調でセガサターンが苦戦していると言われています。確かに本体の売れ行きを見てみると、大体4：1から5：1、

場所によっては10：1の比率でプレイステーションの方がセガサターンより売れているようです。春の時点ではほぼ互角の勝負をしていた両者の間に、一体何が起こったのでしょうか。

怒涛の値下げで春の戦いを繰り広げたセガサターンは、ロクヨンに合わせ「ナイツ」を投入しました。セガの弱みであるマリオ支持の低年齢層を獲得しようとの試みもありましたが、ハードとの同時購入に結びつけることはできなかったようです。

このことは「バーチャファイター」などの業務用からの移植が多くマニア受けするという長所を持つ反面、一般層からは敬遠されやすいという短所を如実に表していると思います。結果、ビッグヒットと呼べるものは「ナイツ」（限定版とソフト単品の合計）と「ときめきメモリアル」位で、全体的にスマッシュヒットが多く、思いのほか新規ユーザーの獲得をすることができませんでした。

一方、相変わらず「鉄拳2」と「バイオハザード」の売れ行きが好調なプレイステーションは、本体の方も好調に売れ続けていました。新作ソフトも「NO・eL」「ストリートファイターZERO2」「トバルNo．1」「ポポロクロイス物語」「刻命館」「ワールドスタジアムEX」「ザ・ベスト2800円シリーズ」「ハイパーオリンピック・イン・アトランタ」などが売れ、絶好調な感があります。

しかし、実際は先程挙げた以外の大多数のソフトはまったくと言っていいほど売れていないのです。

プレイステーションでは6月21日から8月30日まで89タイトルが発売されましたが、その中でもリピートして今現在売れていると言えるタイトルは前述した約10タイトル程であり、ソフトだけを見ればセガサターンと互角の戦いを繰り広げていると言わざるを得ません。とはいえ流通のだらしなさからずるずると販売価格が下落していくセガサターンと比べれば、確実に一定の粗利が取れるプレイステーションは小売店の救世主だったことには代わりません。共に年末300万台出荷を目指すセガサターンとプレイステーションのハードの販売状況の格差は、年末のソフトの売れ行きに大きく影響を及ぼすことでしょう。

まずは3社とも足下の問題の解決から

この冬、最大の商戦を迎え、とにかくビッグタイトルの獲得や発表に躍起になっている各社ですが、それぞれが抱える問題を早急に解決しなければ、この戦いの覇権を握ることはできないと思います。

ロクヨンはおそらく発表したソフトラインナップの半分程度しか年内に発売できないでしょうから、64DDを含めた大規模なソフト戦略の見直しを計らなければなりません。タイトルが揃わなければ、いつまでたってもユーザーは帰ってこないでしょう。

セガサターンは、いまだ進まぬリピート体制と価格が下落しやすい流通形態の建て直しを行い、ユーザーも小売店も安心してソフトを買える状況にすることが先決です。そうしなければハードに不信感を抱き、ただでさえ同一タイトルが多いプレイステーションに乗り換えてしまうユーザーが出てくるかもしれません。

そしてプレイステーションも、いつまでも見た目だけで底の浅いソフトばかりを発売するのを止め、量から質への転換を計らなければユーザーから支持を得ることは難しいでしょう。また、ユーザーの混乱を招いているFFⅦの流通経路の問題も早急に解決しなければなりません。

その他にも、和解を遂げたデジキューブとメーカー5社連合の茶番劇の行方や、その動きが憶測を呼ぶエニックスの32ビット機参入とますます混迷するTVゲーム戦争ですが、覇権を握るのは一体誰なのでしょうか。松○やN○Cってことはないでしょうが。

プロフィール

I.N.A（アイエヌエー）
1967年生まれ。
いやー下った！　下った。この所体力が落ちていただけに、さすがに1週間も下痢が続いた日には本気で死ぬかもと思ったっす。O-157の真っ最中だけに、まわりの人間が妙によそよそしく感じてしまい、健康ってすばらしいと思うこの夏でした。

今号の言葉　**デジキューブと5社連合：**スクウェアが全額出資でデジキューブを設立したの対し、エニックス、ナムコ、コナミ、ハドソン、カプコンは別のコンビニルートで販売を行うことをアピール。その後9月に両者は歩み寄り、デジキューブを通じてコンビニ流通を行うと発表した。この合意の条件として、スクウェアのデジキューブに対する出資比率を５０％以下にすることが報道されている。

特集

デザインするゲームたち

第 2

ゲームのデザインと一言でいっても、その分野は多岐にわたる。ハード本体から始まって、ゲームシステムのデザイン、キャラクター、グラフィック、サウンド、そして画面レイアウトやタイトルロゴ、フォントのひとつひとつに至るまで、ゲームは大小様々なデザインの集合体と言える。

今回は、そういったゲームにおけるデザインにスポットを当ててみた。ゲームの本質を作り出すシステムのデザイン。ロールプレイング、格闘、メカアクションなどにおけるキャラクターのデザイン。ゲームの世界観を構築するサウンドのデザイン。その他のグラフィックやハード本体のデザインなど…。注目すべきデザインを担当したクリエイターたちが、デザインをどのように考え、どのように作り出していくのか聞くとともに、ゲームのデザインの現場を見ていくことにしよう。

デザインという切り口でゲームを捉えると、また違った世界が見えてくる。

デザインすることを始めたゲームたちは、何を語るのだろうか?

GAME DESIGN

ゲームデザインの方法論

ゲームシステムのデザイン。それはゲームに生命を吹き込む作業だ。ゲーム界を代表するゲームデザイナーは、その難しい作業をどのように考えているのか？

デザインという言葉、そしてデザイナーという呼称の守備範囲は結構幅広い。『ファッション』と『グラフィック』と『インダストリアル』と……どれもデザイナーだ。そもそもデザインという言葉には、意匠（工夫や趣向のこと）を創造・計画するという意味があるが、実際はもっと観念的にとらえられていることが多い。もっとわかりやすくいえば「デザインって感じ」という具合に何となく認識されているはずだ。

ご多聞に洩れずゲームの世界でもデザインという言葉はしばしば使われている。狭義のデザイン、つまりキャラクターや背景の創造といったグラフィックに関わる仕事は想像しやすいが、このところにわかに脚光を浴びるようになってきたゲームデザインとは何か？「ゲームデザイナー」という呼称にふさわしい3人のクリエイターに話を聞いてみた。

ゲームデザインとは「テーマと遊び方のバランスを取ること」

小島秀夫

「スナッチャー」「ポリスノーツ」を生み出したコナミの小島秀夫さんは、ゲームデザインを「まず第一にゲームの基本となるアイディア、ゲーム性の方向付けだ」と説明する。

「ゲームデザインというのはゲームのテーマやメッセージと並列に存在するものだと思います。僕のゲーム制作も2つ同時スタートなんですが、ゲーム性を活かしたままでテーマ性をどのように盛り込むかという部分がいちばん難しい」

たとえば「スナッチャー」の場合は「ブレードランナー」的な世界観を実現するという要素とアドベ

ンチャーという要素がスタートにあった。

「コマンド式アドベンチャーって時間が止まりますよね。遊んでいるときに友だちから電話がかかってきて中断したら、ゲーム自体もそこで時間が止まってしまう。全然、リアルタイムじゃないんです。じゃあ、とうすればリアルタイム感が出るのかと考えた末、会話中でも主人公の指は銃のトリガーにあるけど、間違って撃ち殺してもいけないし、判断が遅れて応戦できなければ殺されてしまうという形で緊張感を出したわけです。あるゲーム性を実現するためには

ゲーム性とテーマ性の両立に挑戦した「ポリスノーツ」。

ストーリーはどういうものにすればいいのか？ ストーリー進行のために必要なゲーム性は何か？ という具合にテーマ性とゲーム性の2つを一本化していく作業がゲームデザインのポイントです」

コナミの入社面接で「映画が作りたい」と訴え「アホか」と笑われたという逸話を持つ小島さんは、ゲームの映画的要素に徹底的なこだわりを持つ。

「僕がいう映画のようなゲームというのは単にムービーを使ったものという意味ではありません。演出、シナリオ、照明に至るまでの様々な映画的手法を使ったゲームのことなんです。ただゲームが映画と違うのは、ユーザーがストーリー進行の時間軸を握っていること。その辺りではインタラクティブ性というのが大切なんですが、その時その時を楽しみつつ、最後には一貫したテーマ性がにじみ出てくるようなものを作りたいというのが僕の希望なんです」

ゲーム制作にかかわる「算術」こそがゲームデザイン

中村光一

「弟切草」や「風来のシレン」を市場に送り出した株式会社チュンソフトの中村光一さんに、斬新なゲームシステムをデザインされた背景を聞いた。

「例えば『弟切草』が生まれた経緯はまさに足し算でしたね。このソフトは『読書はおもしろい』というところから始まったわけですが、本とゲームソフトでは値段が大きく違います。値段のギャップをどうやって埋めていくか。それを埋めるのはグラフィックやサウンドであり、双方向性という要素である。それが出来てようやくゲームとして成り立つんです」

テレビゲーム創生期には盛んではなかったゲームデザインという「思想」はいかにして生まれたのか？ 中村さんは言う。

「実際にはテレビゲーム創生期の方がゲームをデザインするということが容易に行われていたような気がします。今だったらゲーム雑誌やユーザーが大騒ぎしてしまうような変革が、それこそ月単位で起こっていましたからね。当時からゲームに親しんでいるユーザーにとっては、確かに今でもゲームの本質的なおもしろさこそが第一であるかも知れないけれども、後から追随してきた人の中にはゲームの本質は二の次という人も少なくないはずです。現に『ビジュアルがきれい』なことが購入動機となりうるゲームもいっぱいありますよね。映画に例えれば、『優秀な脚本』だけが、いい映画の条件ではないようなもの。監督、俳優、セットその他諸々がバッチリ揃っている名画もありますが、個人的には、ある1シーンだけが心に残ったために、作品全体が『名画』となったものもいくつかありますし。これはゲームにも言えることで、優れた性能のハードが普及した今の時代、ビジュアルや聴覚に訴える部分がこれまでよ

読者の主張 あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

もう少し高い年齢層を対象とした雑誌が増えれば嬉しいです。但しマニアックにするという意味ではなくてね…。
（大阪府　あきろと）

り更に重要にならざるを得ない。お粗末なキャラクターがただ動くようなゲームでは、どんなに本質がしっかりしていたとしても、誰も評価してくれないでしょう。『楽しい』というのと『本質的には良い』というのは別次元の問題だと思いますね」

ハードの進化によってゲームデザインの領域も拡大されてきた。大げさにいえば、技術革新なしに「ゲームをデザインする」という思想は生まれなかったわけだ。

「新たなハードを前に『これをどうやって使おうか』という率直な疑問が、ゲームのデザインだということもできます。そういった見方を広げていったところに、新しいデザインの発見があるのかもしれません。チタンという金属を開発した人は、まさかそれがメガネフレームやゴルフクラブに使われるとは思ってもいなかったでしょう。同様にバッテリーバックアップという技術。パソコンではすでにデータを保存するのが当たり前だったわけですが、このバッテリーバックアップの技術を使って『大作RPGができる』と気づいたのは、まさしくゲームをデザインできる人だったわけです」と中村さんは語った。

ストイックなゲーム性がユーザーを熱中させた「風来のシレン」。

「ルール作り」こそゲームデザインの基本

田尻 智

「ヨッシーのたまご」「ポケットモンスター」で知られる株式会社ゲームフリークの田尻智さんは、ゲームデザインを『新しいルールを創ること』と定義する。

「ルールというのはゲームの命といっても過言ではありません。遊びの取り決めこそがゲームのおもしろさを決めているのです。ゲームデザインというのは、つまるところそのルールを構築すること。よくゲームデザイナーになりたいという人が、新しいゲームを考えたから聞いてほしいと訪ねてきます。『大宇宙が舞台でさあ……って感じのゲーム』などと説明するけど、それは漠然としたイメージでありゲームデザインではない。ゲームの企画でもない。ゲームとして成立するルールを考案して、初めてゲームデザインといえるわけです」

田尻さんは「テレビゲームが複雑になる過程でゲームをデザインするという考え方が必要になった」と見ている。

「見たこともないゲームというのは実はほとんどないものなんです。ルールを作るといっても、その大半は既存のルールの積み重ね。ただしその組み合わせは無限にあるといってもいいわけです」

「それは音楽の制作と通じるものがある」と田尻さん。人間の可聴域（耳で聞き取れる周波数の幅）は限られているが、それで音楽が有限だとはいえない。

「しかし、実際にテレビゲームの音や絵が複雑になってくる過程でルール作りも複雑になってきました。面白くするのにルールを次々と積み重ねていくことで矛盾が生じてくるわけです。極めて客観的で情緒的なものが入り込む余地のないデジタルなルールでも、それが多層化してくるとつじつまの合わないケースも出てきます」

例えば格闘ゲーム。「双方が攻撃して相手を倒す」という大前提をルール1。「制限時間あり」がルール2。「制限時間内に決着がつかない場合は体力ゲージが多く残っていた方が勝ち」というルール3。ルール2と3から「最初に一撃を加えて残り制限時間を逃げ回る」という戦法が考えられるが、これは大前提である「双方が攻撃」というルール1に違反する。この矛盾を解決するために設けられたのが「リング外に出たら負け」と

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

どの雑誌も特定のメーカーを持ち上げすぎてます。論評に値しないものまでとりあげていますが、せめてページをカットしたりして読者をだまさないようにするべきです。（神奈川県　入江　学）

いうルール4ということになる。

このように「ルールAとルールBの矛盾を解決するルールCを作り出す作業こそゲームのデザインである」と田尻さんは語る。田尻さんはハード進化の加速度にも言及する。

「スーパーファミコンが誕生して、ゲームサウンドが熟成するまで2年近い歳月がかかりました。ハードの進化はアイデアを促しますが、それを培養するまでには時間がかかるんです。ところが最近はハードの進化に加速度がついてアイデアの培養期間がなかなかとれない。新しいハードに合わせてアイデアを練っても、ようやくまとまった頃には次のハードの時代が来るというジレンマが起こりかねません。僕が『ポケモン』などのゲームボーイソフトの開発を手掛けたのも『このハードは寿命が長そうだ』と思ったからなんです。これからのゲームデザインには、ハード進化に伴う培養期間との兼ね合いが重要になってくるでしょう」

「ポケットモンスター」のヒットはゲームデザインの勝利と言える。

田尻さんはデザイナーを目指す人に次のようにアドバイスする。

「ゲームを作りたいなら、できるだけたくさんゲームをやることです。ゲームとは無縁の人がおもしろいアイデアを出すこともありますが、結局のところ、アイデアとは経験の積み重ねですからね」

ゲームデザイナーの真価が問われるとき

前述したように黎明期のゲーム制作現場には「ゲームデザイン」を意識する風潮はまだなかった。ゲームデザインは、激しい競争のなかで数多くのゲームが生み出されるという状況下で発生し、ハード自体が進化し複雑なシステムが常識化するなかで必要不可欠な要素となってきた。

「新しいゲームマシンの開発によってイメージが広がる」と田尻さんは言うが、ハードの進化に対しても一抹の不安は隠せない。SSにしろPSにしろハードが進化したことで制作者が楽をする状況が確かに出てきている。テレビゲームがゲームである理由が不明瞭になり、『見た目がゲームのようなもの』が氾濫しているのもまた事実だ。

ユーザーの多くは、例えばPSの上で展開されるだけでこれはゲームだと思いこんでしまうはずだ。しかし、32ビットの性能が可能にする優れたグラフィック、サウンド、アニメーションなど余分なものをすべて取り払ったときに、それがゲームとは呼べない代物だったとしたらどうだろう。ゲームとしての骨組みがしっかりしていないとすれば、いずれ飽きられる日が来るのは自明の理である。

今回のインタビューでも「ゲームデザイン」という言葉で表現される『作業』あるいは『考え方』に対する見解は三者三様である。どれが正しいゲームデザインでどれが違っているという問題ではない。ゲームデザインとはゲーム制作の手法であると同時に、クリエイターそれぞれの感覚を意味しているのだから。

おそらくゲームデザインの在り方に『王道』はないはずだ。しかし、ひとつだけ断言できることがある。それは、もはやゲームはデザインという『作業』あるいは『考え方』抜きに創造できないものになったということにほかならない。

（文責　田中　裕）

PROFILE

小島秀夫（こじま・ひでお）
株式会社KCEジャパン（コナミコンピュータエンタテイメントジャパン）取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」などで映画的手法を用いた作品を発表。現在は、プロデュース・脚本・監督を担当する「メタルギア　ソリッド」を鋭意制作中。

中村光一（なかむら・こういち）
株式会社チュンソフト代表取締役。「ドラゴンクエスト」シリーズのディレクター、「弟切草」「トルネコの大冒険」などのプロデューサーを勤める。最新プロデュース作は「風来のシレンGB　月影村の怪物」。

田尻　智（たじり・さとし）
株式会社ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴15年。「クインティ」でプロデビューし、その後「ヨッシーのクッキー」「ワリオとマリオ」などのゲームデザインを手がける。代表作「ポケットモンスター」。

CHARACTER DESIGN

ゲームキャラクターの作り方

キャラクターは、どのように生まれるのか？ メカデザイナーの横山宏氏と、人気格闘ゲーム「鉄拳」「ラストブロンクス」のデザイナーに、ゲームにおけるキャラデザインの意味を聞いた。

ゲームデザインは映画における演出と同じ

さて続いて、ゲームの良し悪しにもっとも影響を与えると思われるキャラクターデザインについての考察である。ゲームキャラクターが『記号』に過ぎなかった時代なら、画面上のデザインが原画のテイストと似ても似つかないものだとしても仕方なかっただろう。原画はキャラクターデザインのひな形であると同時に『見かけ上ではリアリティが希薄なゲーム内部の世界観を具体的にイメージさせるための装置』という重要な存在意義があった。

「いや、それは今でも同じですよ。皆さんが考えている以上に、パッケージのデザインなどは重要なファクターなんです。いいゲームでも取説の絵が妙にアニメっぽかったりするとすごく残念ですね。パッケージや取説といったゲーム本体に付随するデザインでイマジネーションを喚起するというのは重要なことなんです」

そう語るのはSFイラストレーションの第一人者・横山宏さん。彼の名前を知らなくても、SFファンなら1度や2度は圧倒的な迫力を持つその絵を目にしたことがあるはずだ。「キリーク・ザ・ブラッド2」では、トータル・アート・ディレクターを務めた。

「デザインを始める前にユーザーの姿が浮かびますね。『キリーク』と『カルネージハート』ではユーザーの楽しみ方がそもそも違う。それを踏まえて役者をキャスティングするようにデザインします。僕はゲームのデザインとは演出であり配役であると思っているんです」

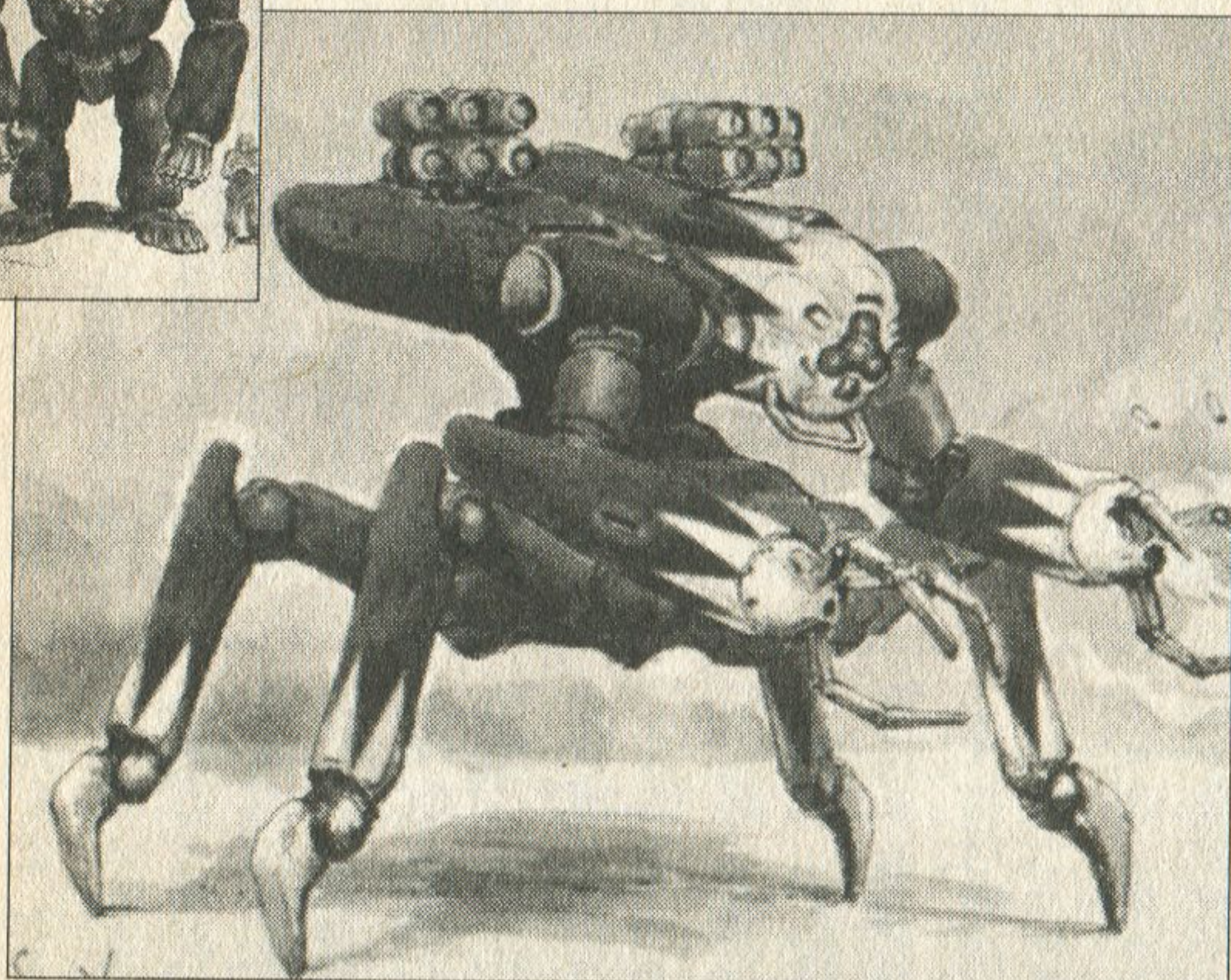
横山さんが得意とするロボットは、この世に存在しないものである。しかし一方でもっともリアリティを求められる分野でもある。存在しないもののリアリティとは？

「そんなに難しいものではないんですよ。『このロボットだったら大型トラックぐらいの大きさかな。じゃあ視点はこのぐらいで。それとも乗用車ぐらいのスケールかな』という感じの、まあ、非常に子どもっぽい作業なんですよ。制作会社との打ち合わせのときでも、ロボットの動きはだいたい伝わりますね。ただし、大人数で作るだけにニュアンスを伝えることの難しさというのはありますけど……」

横山さんはトータル・アート・ディレクシ

横山 宏（よこやま・こう） ＳＦメカデザインの第一人者。ゲームでは「キリーク・ザ・ブラッド」「カルネージハート」などの制作に携わる。「メカデザインだけでなく、サッカーやＲＰＧのデザインもやりますので、業界の皆さん、よろしく」（談）

横山氏がメカデザインを担当する「ゼクシード」は、立体モデルをプレイステーションに接続し、ソフトと連動させて遊ぶという画期的な試みを行っている。

ョンという思想を推し進めることが今後の課題だという。

「CG全盛の昨今ですが、グラフィックをやるからには絵を勉強しなければダメです。CGがうまいというのは絵がうまいというのとは別物なんですよ。海外のゲームの場合、省略したCGの中にも隠しても隠しきれない圧倒的な画力が見えてきます。その点、日本のゲームはアニメの絵をそのまま使ったものが多くて、画力という点では大きく引き離されているのが現状ですね。アニメ絵ですらなく、アニメを真似たオタク絵が少なくありませんから。また機械に頼りすぎると、デジタルの海に溺れるという危惧もあります。ハード自体の凄さで絵を評価するというのは間違いだと思いますね」

今後のゲームデザインの行方にも一家言ある。

「これからは総合ビジュアルという考え方がゲーム作りの課題になるでしょう。先に触れたとおりパッケージも含めたデザインです。映画制作と同じように監督が、ポスターのデザインにまで気を配るようなシステムができれば、良質のゲームが増えるでしょうね。また、今後は『このゲームは誰の絵を使っているのか』ということが重要視されるようになるはずです」

格闘ゲーム・まず最初に「格闘」ありき

ゲームキャラクターデザインの方向性でとかく比較されがちだったのが、3D格闘ゲームの「バーチャファイター」と「鉄拳」であろう。3D格ゲーのスタンダードであった「バーチャ」に対して「鉄拳」が『B級』的な受け取られ方をしたのはまぎれもない事実。ところが、「鉄拳2」では前作の持ち味を活かしつつも、万人ウケするデザインを構築した。

「鉄拳」シリーズのキャラクターデザインのコンセプトは「まず最初に格闘技ありき」だとナムコデザイナーチームは回答する。

「採用した格闘技の持つ印象を表現するために必要なデザインを考えることから始まりました。ジャックなどは例外で『怪力で機械的なもの』という設定からデザインしています。2Dでのデザインか3Dポリゴン上でのデザインかと聞かれれば、これはやっぱり後者ですね。実際に画面の上で完成度を高めていきました」

「バーチャ」と比較されたことで、アクの強さが指摘されることになったが、もし「鉄拳」が先行のアドバンテージを取っていたとしたら「バーチャ」が『地味だ』と受け取られていたかもしれない。

ゲームのジャンルごとに「らしさ」というものはあるのだろうか。開発陣は格闘ゲームらしいキャラクター作りを意識したのか？

「動きと連動して見栄えがするデザインでキャラクターを作りました。『鉄拳1』ではパンチやキックの軌跡が美しく見えるように、拳を大きくして腰を小さくするなど意識的に誇張した部分があります。ただその過程で生まれた『鉄拳1』キャラのプロポーションが一部で不評だったため『鉄拳2』ではよりリアルなデザインを心がけました。『3』はより進化したデザインをお見せできるはずです」

ちなみに「鉄拳」ではポールがいちばん早い時期に形になっている。ポールこそがシリーズの標準モデルなのだ。

「キャラクターデザインで参考にするものは数え切れません。映

ゼクシード【格闘ACG】　メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格：¥19,800（立体モデル4体同梱）／発売日：12月中旬予定

画や写真集、ファッション誌やマンガはもちろん街を歩く人など様々です。デザイン上でいちばん大切なものは、やはり全体像ということになりますが、髪型やリストバンドなどの小道具といったキャラ固有のワンポイント的なものも疎かにできませんね」

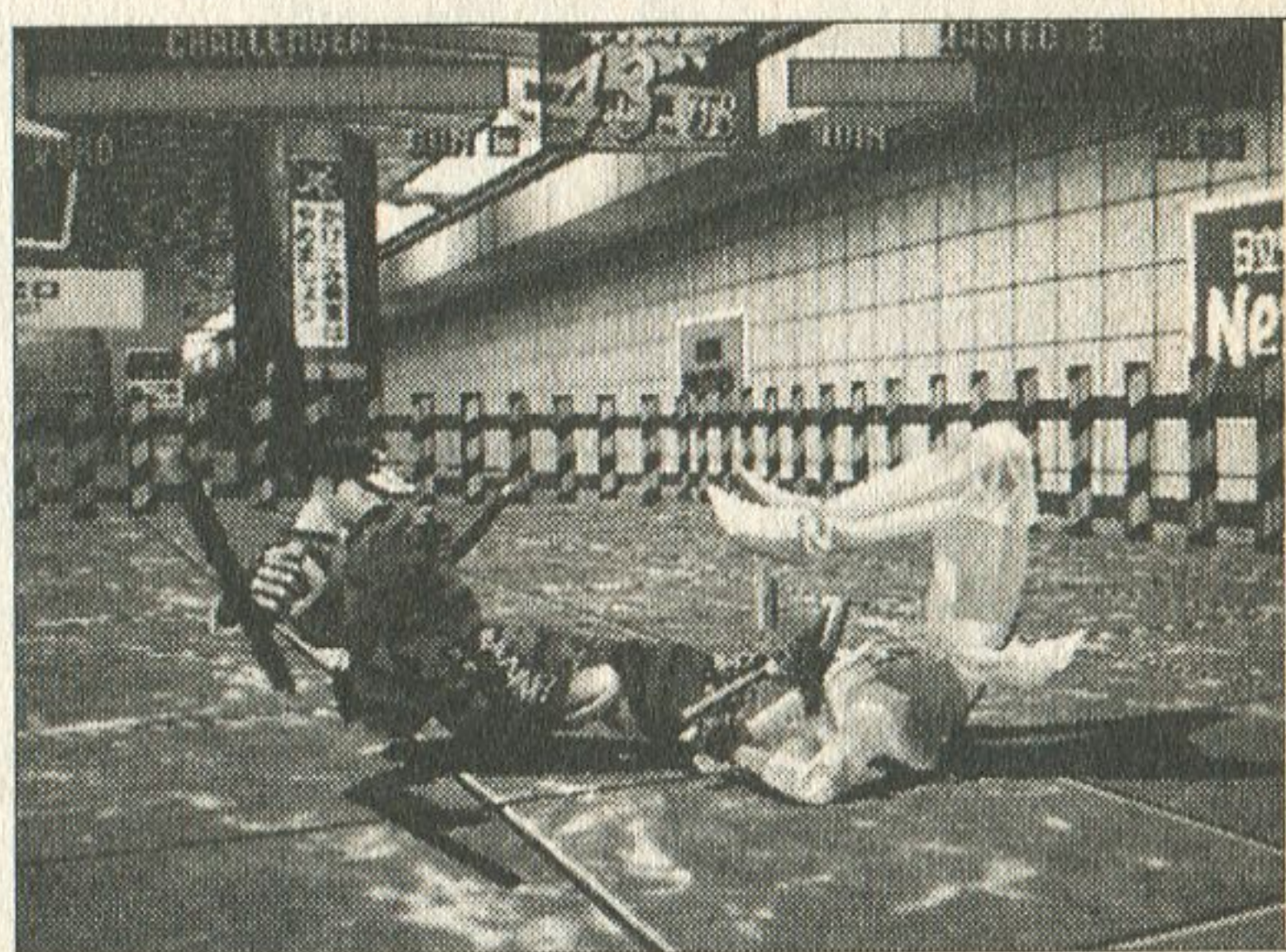
キャラクターはプレイヤーの分身でなければならない

参考にするものがファッションをはじめとする様々な流行という点では、セガの「ラストブロンクス　東京番外地」も同様だ。こちらの基本コンセプトは『武器を使うこと』『シリアスな雰囲気とリアリティ』『東京のイメージ』『世界観のトータルイメージとして夜であること』の4点だとディレクターの安部顕信さんは言う。既存の3D格闘と比べて現実よりの世界観がキーワードだ。

良い意味でマンガ的、強烈な個性のキャラクターが魅力の「鉄拳2」。

「デザインは先に挙げた基本コンセプトを念頭においた上で『使用する武器とキャラクターのイメージ』と『各キャラクターのバランス』を考慮して行いました。武器ひとつとっても単純に割り当てただけでなく、キャラの性格がフィードバックされているわけです。ヒロイン洋子で説明するならば、まず『自分の意思ではなく、周囲の人から頼られて闘う』というイメージがあり、そこから自我を押し殺し、無表情なゲーム中の洋子につながっていくわけです。トンファーを使うのは、女性が持っていても違和感がないなどの理由で決まりました。また、彼女はサバイバルチームに所属していることから迷彩服がチョイスされ、さらにより現実味のあるストリートファッションに近づけたというわけです」

安部さんは格闘ゲームのキャラクター作りに大切な要素は『興味を誘うこと』と『感情移入できること』だと説く。

「キャラクター全員がストリートファッションであるということも感情移入へのひとつの工夫ですが、キャラクターデザインでもっとも重要なのは、プレイヤーの望むものを把握することだと思います。また、ゲーム内における各キャラクターのポジションを明確にすることも忘れてはなりません。わかりやすくいえば他のキャラクターとの差別化ということです。

すべてのキャラクターに『強さ』が感じられる「ラストブロンクス」。

個性があればプレイヤーも選択しやすいでしょう。反対に類似キャラがいれば、それぞれの魅力が半減することになるわけです」

「魅力のあるキャラクターはプレイヤーの分身である」と安部さん。プレイヤーの心の中にある『もうひとりの自分』を具現化することがキャラクターデザインのベースになっているのだ。

キャラデザインに対するこだわり、そして思い入れもまた三者三様である。あえて共通項を示すとすれば『現実』をいかにゲーム内で再現し、プレイヤーの心の琴線に触れるかということになろうか。

いずれにしても、かつてのゲームでは『記号』作りに過ぎなかったキャラデザインという作業が、今では確実にゲームの本質の一部に昇格しつつあるのは間違いない。

プロフィール
田中　裕
（たなか・ゆう）
1967年生まれ。
フリーライター。月刊、週刊を問わず流行、遊び、ビジネスを中心に執筆。ゲームではシミュレーション専門。得意技はセーブ＆リセット？　格闘モノなら「イーアルカンフー」。

鉄拳2【格闘ACG】	メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年3月29日 ©㈱ナムコ
ラストブロンクス 東京番外地【格闘ACG】	メーカー：セガ／機種：アーケード／発売日：'96年 © SEGA 1996

「わくわく7」制作者インタビュー

2D格闘ゲームの中でもひときわキャラクターデザインの上手さが光る「わくわく7」の制作秘話を聞いてみた！

編集部（以下編）：「わくわく7」の7人のキャラクターが生まれた背景をお聞かせ下さい。

植田：スタッフが「ギャラクシーファイト」とほぼ同じなんですが、それがSF路線だったので、今回は親近感があるというか、親しみやすい雰囲気の世界でいきました。

むらきち：「わくわく7」のほのぼのとした世界から考えて、主人公の年齢を下げた方がいいんじゃないかということであえて少年なんです。少年の方が元気っぽくてわくわくするじゃないですか（笑）。それと対になるアリーナは、お姉さんタイプ。デザイン的には、ひとつポイントになる部分が必要だろうと耳を特徴的にしたら、普通の人じゃないモノになって（笑）。スラッシュは、長髪、美形キャラが必要だろうということでデザインしてみました。

喜多：ダンディーは途中でデザインが大幅に変わったんです。最初は半分メカという設定でした。でもメカにすると書き込みが大変だし（笑）、オヤジとメカが合わさると世界観的に浮いてしまうので変更しました。まるるんは、ズバリ怪獣。前作のギュンターよりもっと親しみやすい感じで。それだけでは寂しいので、背中に女の子を背負わせようと。

植田：あの女の子も、最初は原始人の服を着ていたり、いろいろシチュエーションがあったよね。まるるんは自分のわがままで入れてもらったキャラなので、個人的にいちばん好きです。デザイナーに雰囲気を「トトロみたいな感じで」と伝えたものが出来上がってみると、やっぱり「トトロみたいだ」と言われたね（笑）。

むらきち：まるるんの初期デザインは、ゲテモノ系の変な怪物だったりします（笑）。ティセは、ロボットの女の子のイメージを募集したら、みんなあんな感じのデザインだったという（笑）。目が隠れているけれど、アンテナが本当の目だったりして（笑）

編：怖いですね（笑）。

植田：まさにカタツムリ！　でも本当はかわいい目があるんですよ。

喜多：ポリタンクZは、戦車でいこうという案もあったんですが、「戦車に足払いは効かないだろう」って言われて（笑）。それでロボットになったんですが、ロボットならば機械的なものより、アニメ的なデザインの方が、動かしやすいのでそうしました。

編：キャラクターをデザインする際に苦労した点は？

むらきち：とにかくサブキャラクターを入れて賑やかにしました。ダンディーには華がない（笑）ということで女の子や猫をつけたり、ポリタンクZに署長と警察犬を乗せたりして。

喜多：他の格闘ゲームのキャラと似ては駄目なので、意外性を追求するために苦労しました。

植田：余談ですが、「わくわく7」をカタカナで書かないで下さいね。「ワクワク7」だと、7が5つ並んでいるみたいですので（笑）。

（聞き手・構成／松井）

植田祐一：「わくわく7」メインプログラマー
むらきち：「わくわく7」メインデザイナー
喜多綱毅：「わくわく7」デザイナー

「わくわく7」のキャラクターたち。左から、アリーナ、ダンディー、雷、スラッシュ、ポリタンクZ、まるるん、ティセ。ちなみになぜ7人かというと、デザイナーが7人だったからだとか（笑）。

CROSS TALK SPECIAL

優美な世界の果て

金子一馬　小林智美

匂い立つ華やかさを持つ美形キャラを描く小林智美氏。魅力的な人間、そして悪魔たちを描く金子一馬氏。過去から現在、未来へと辿りながら、美とは、デザインとは何かを語る

2つの個性 初めての出会い

編：今日は個性的なデザイナーであるお二人に、発想の原点、デザイン観などをお聞きできればと思っています。まず小林さんは、ゲームの仕事は…。

小林：「ロマンシング サ・ガ」が初めてです。それまでは小説の挿し絵とかイラストを描いていたので、どうやって描けばいいのか全然分からなかったんです。でも私はキャラクターですが、金子さんはキャラクターもクリーチャーも全部デザインされるんですよね。

金子：そうです。全部やってます。でも、ほとんど意地ですよ。関わってから長いんで、下手な頃からの変遷を全部見られてる。新人賞とったマンガ家がだんだん上手くなっていく感じ（笑）。悲しいですよ。

小林：それは誰でもそうですよ。

金子：そうかなあ。いきなり上手い人っているじゃないですか。

小林：そういう人は特別。みんな段階的に上手くなるものですよ。私の場合は人描くのが好きだからまず人を描く。デザインはその後にくるんですよね。

金子：僕はデザインかな。そこに自分の好きな物がものすごく出ちゃう。流行ってるスニーカーとかTシャツとか使っちゃって、会社

の人に怒られるんですよ。
小林：自分が着ている服とか。
金子：欲しいけど買えないとか、自分には似合わないものとかも。
小林：流行もそうだけど、小さい頃に見たものって出てきません？
金子：もう、モロ出ますよ（笑）。
小林：出ますよね。なぜこんなになっちゃったのって（笑）。
金子：ライフスタイルまで真似して。モロ僕はルパン三世（笑）。
小林：ゲーム批評に書いてあった（笑）。

子供の頃に見たTVの影響

金子：日テレとか、「太陽にほえろ！」じゃないけど、そんな系統が多かったじゃないですか。それにモロ影響された。
小林：私も両親が共働きだったから昼間っからずーっとテレビでマンガとかドラマとか見てた。
金子：僕も両親が共働きなんですよ。うちはお寿司屋さんなんですけれど。そういった意味では同じ。僕もテレビばっか見てた。
小林：あの、無国籍アクションドラマ、何でしたっけ。
小林、金子：（声を揃えて）「キーハンター」（笑）。
小林：から始まって。
金子：「アイフル大作戦」とか。僕は「プレイガール」も好きでしたね。
小林：はいはいはいはい。
金子：すごく楽しく作ってあって。
小林：あのはちゃめちゃな感じが（笑）。
金子：よかったですよね。すごく影響を受けてます。「アイフル大作戦」とか格好よかったですもんね。
小林：「アイフル大作戦」すっごい好きでしたよ。
金子：最後にみんな死んじゃうんですよ。事件片づけてああよかった。でも爆弾かなんかが最後に残っててみんな爆死。
小林：誰も残らないんですか？
金子：確か全員爆死。終わり方まで哲学的なんですよ（笑）。昔のヒーローって破滅的に終わる。それがまたいいんです。なんか破滅願望みたいなものを感じません？
小林：どっかにね。そういうものがあった。
金子：昔のドラマみたいに今ここに突然中国人がきて「タスケテクレ」とかいったらワクワクしちゃいません？（笑）
小林：そうですね（笑）。
金子：面白いっすね、小林さんってすっごいエレガントなイメージだったから。
小林：全然違うんですよ、特撮もゴレンジャーまでは見てた（笑）。
金子：小林さん、なんか男っぽいっすよ。
小林：いや、他に見るものがなかったから。あと、私、昔の時代劇がすっごく好きなんです。
金子：なんか昔の時代劇キャラクターってすごい魅力的ですよね。座頭市とかって大きなリスクしょってるけど、強いじゃないですか。
小林：いそうでいない。リアリティがあるヒーローというか、ヒーローを感じさせてくれるヒーロー。みんな哲学ちゃんと背負ってたんですよね。
金子：片腕無いやつとか描きたいんですけどできないんですよね。
小林：チェック入るんですか？
金子：うるさいんです。「片手ないの困るよ」といわれちゃう（笑）。
小林：クリーチャーはいいんですよね？
金子：任天堂さんはうるさかった。「何で裸なんですか」って（笑）。だってそうじゃないと変でしょうと説明すると、「じゃあ、分かりましたから乳首を取ってください」。取ったら永井豪さんのマンガだよって（笑）。

小林：そんな感じで来て。で、TVの後は、高校の2、3年くらいで洋楽にハマるんです。でもそれも3年くらいで飽きちゃったんです。その後は、それまでもたまに行ってたんですけど、同人誌の即売会に行くようになった。いきなり（笑）。
金子：何で？
小林：ずっと絵は好きで描いてたんですよ。
金子：絵を描きながらドラマ見て、洋楽はまって。マンガ描いて。
小林：そうです。マンガとか絵を描いてて。で、雑誌でイラスト描かないかっていわれて、勤めながら絵を描くようになった。
金子：それがお仕事の始まり？
小林：そうですね。その編集部が会社の近くで、週に2、3回遊びにいって、そこで新しい人と知り合っていろんなものを見るようになった。
金子：吸収しはじめたんですね。
小林：それでなぜかいきなり「聖闘士星矢」にハマってしまったという（爆笑）。
金子：すごいですね。

2人をつなぐ意外なキーワード

小林：丁度7年勤めていた会社を辞めた頃だったんですけど、挿し絵の仕事が増えていくのと同時進行で「聖闘士星矢」に7年間くらいハマった。長かったですよ。
金子：僕、当時アニメーターで描いてました、「聖闘士星矢」。
小林：そうなんですか。
金子：キーワードは「聖闘士星矢」だったんですね（笑）。描いてましたよ。黄金聖闘士いっぱい動くからやだなあ、って（笑）。
小林：すごかったですよ。よくあんなデザインしたなと。私、タツノコのアニメがすごい好きで、入りたいと思ってたんですよ。それで高校時代に現場を見たいと思ってタツノコプロと日本アニメーションに行ってみたんですよ。
金子：日曜日の大御所ですよね。
小林：で、なんか…、ちょっと違う。別にアニメーターじゃなくてもいいやって（笑）。
金子：僕は、ダンサーになりたかったんですよ（笑）。トラボルタ見て憧れて、あの格好も上野とかでちゃんと揃えて。ディスカーでしたからね。よくカツアゲされましたよ（笑）。あんな恰好してディスコ行っているとヤクザに指命手配するぞなんていわれるんですよ。指命手配されるとどこの店でも遊べなくなるんです。
小林：そんなに暴れてたんですか？
金子：いや、そうでもないけど。靴のカカトでよく殴られた（笑）。だーって走ってきて、カカトでちゃんと目を狙ってくる（笑）。
編：ケンカは強かったんですか？
金子：ケンカはしたけど強くはない。逃げてましたから。そんな経験、いい感じにゲームに出せるといいんですけどね（笑）。今でもちょっとは出してますが。
小林：ゲームの中の台詞には口を出されるんですか？
金子：お話のところから考えてるんで、します。
編：最初に世界観に統一をとったり？

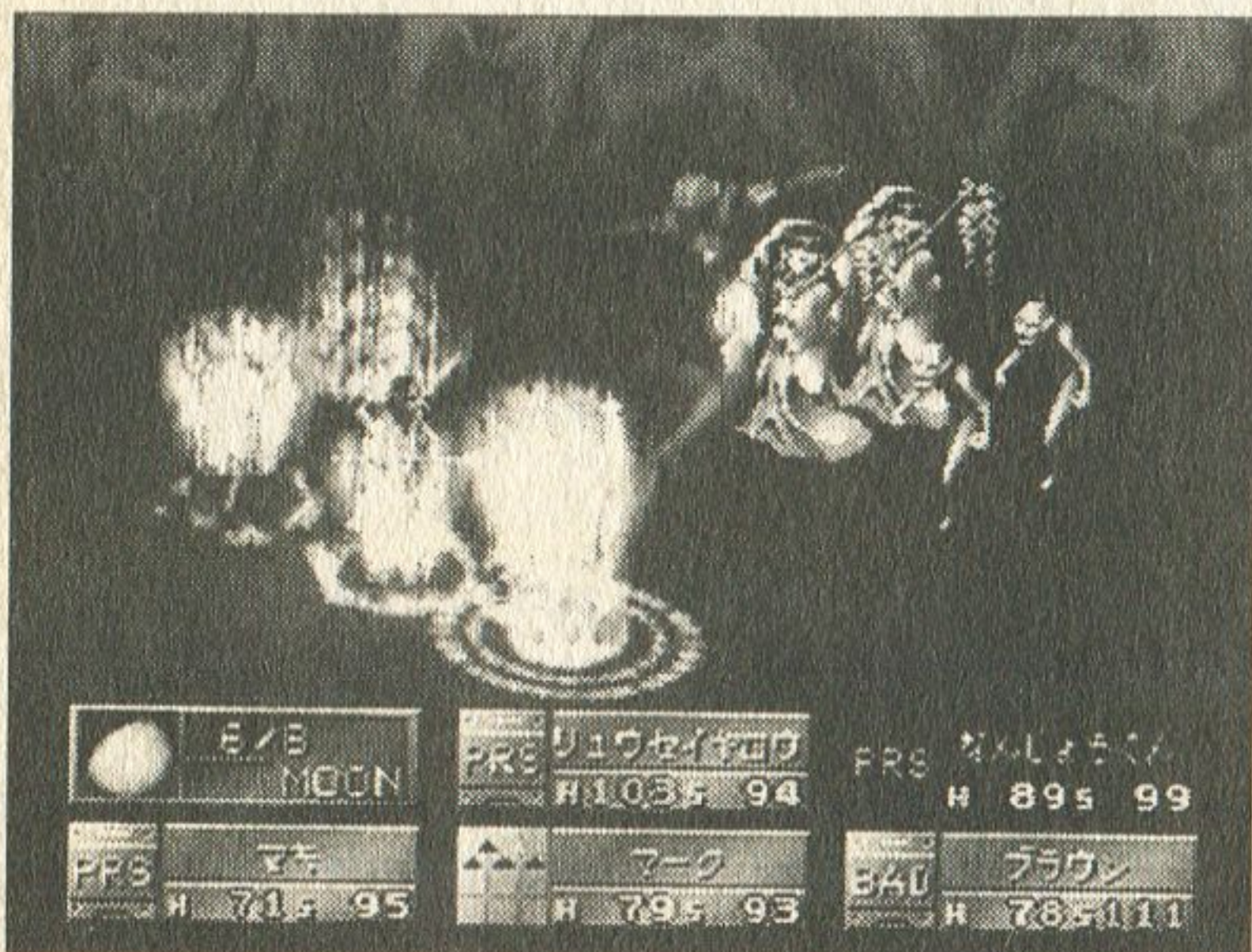
金子：そうですね。まあ、統一感がないようで、あるようでという感じなんですけどね。
編：小林さんの場合は企画だけ伝えられて。
小林：そうですね。キャラクターのプロフィールがあって。いつも「いいように描いてください」って言われるんです。それで下書きを向こうが見て、「ちょっと違う方がいいな」ってたまにいわれて直したり。
編：デザインする際に常に意識されていることはありますか？
小林：それも好きなようにやってます。世界やキャラクターができてないと描けなかったりするんで、勝手に自分で作って描く。スクウェアが考えてるのとは違うけど、まあいいやって（笑）。
金子：お遊び先行してますよ（笑）。絵の印象でゲームすると、逆に「あれっ？」って。盗賊とか踊り子とか、ポーズがまたいいんですよ（笑）。腰はひとつポイントですよね。腰をおろそかにしている人が多い中、小林さんのはお尻がいい感じ。
小林：でも本当に大したことできなくて。私は、これでいいんだろうかって思ってるんですよ。

金子一馬氏：ゴルチェのスーツに身を包む当代一の悪魔絵師にして、（株）アトラス開発部開発課課長。過去の様々な豊富な経験がゲームにも活かされる。次の作品ではどんな一面が見られるのか。最新作「女神異聞録ペルソナ」が好評発売中。

ロマサガに隠された意外な秘密

金子：でも美形キャラ格好いい。男が惚れますよ。ロマサガ1のホークとか。
小林：あれ「リボンの騎士」に出てくる海賊ブラッドがモデルなんです。
金子：僕、実は手塚治虫がすごい好きで。今ドキッっとしました。
小林：海賊っていわれてどうしようかと思って。やっぱりブラッドだなって（笑）。でも本物はもっと格好いい。
金子：不精ひげが生えていて、でも美形。あと、ロマサガ1にサルーインっていたじゃないですか。あれが格好良くて。
小林：あれ、ヤバいんですよ。ペニスケースが付いてるんです。
金子：そんなの付いてました？
小林：はい。
金子：えーっ、やったー。大好き。もっとやって下さい（笑）。でも分かんなかったですよ。
小林：分からないようにやったんで。でも友達はちゃんと見てて。「やめろーっ！」とか「格好いい人にやるなー」って（笑）。
金子：そんなの付けてたんだ。
小林：そうなんです。
金子：やられたーっ。すっげえ悔しい。あんなにダンディーなのにキワモノだなんて。先取りじゃないですか。何が先取りなのかよく分かんないけど。悔しいなあ（笑）。

ファッションへの関心そしてデザインするということ

編：話を戻させていただいて（笑）。小林さんがファッションの方に目を向けられたのは？
小林：割と最近なんですよ。最初はバブルの時のすごいゴージャスな模様の服とかに目がいって。
金子：面白い人は面白いですよね。最近W&L．T（注1）が好きで。好きなんですけど、なんかだんだんすごくなる（笑）。実際に売っているらしいから怖いですよね。ティエリー・ミュグレー（注2）とか。ちょっとイッちゃった感じ。
小林：SF映画とかで出てくるような。
金子：特撮な感じ。でもあの人たちって自分達でテーマを提案して

この9月に発売された「女神異聞録ペルソナ」金子氏の魅力が全開だ。

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

本誌と付録を別にして高くなるのなら、付録の内容を本誌内でおさめることはできないのか？
（大阪府　平　新一）

いるじゃないですか。そういう気持ちは僕にもあるんです。キャラデザイナーって割と考えなしでやっている人が多いんで。

小林：売れる服を作るのが目的の人達と、自分の世界を描きたい。誰が着ようが着るまいが構わないという感じですよね。

金子：ひとつの作品ですからね。

小林：最近だと、ガリアーノ（注3）とかゴルチェ（注4）とか、ティエリー・ミュグレーもそうなんですけど。A・マックイーンとかも。

金子：すごいですよ。品がないですよね（笑）。

小林：服自体に存在感ありすぎて。それなりの人が着ないとダメ。

金子：ヴェルサーチ（注5）なんて、西武とかで見て「うわ、100万円やん」って。

小林：ちょっと非現実的な感じが楽しい。彼の服は外国人の肉食獣的な部分なんですよ。

金子：うまいこといいますね。

小林：でも着ると、たいがいお水系になっちゃう。

金子：そうですよ。ドルガバ（注6）（ドルチェ&ガバーナ）とか、好きですよ。ドルガバ結構持ってます。でも、トータルでいうと危険ですよね。

小林：自分達の作品という感じで作っている部分ありますよね。

金子：でも、いいですよね。小林さんはああいうの作れて。目とか光って。目とか光るようになりたいな、俺も（笑）。なりたくないですか？ 僕は自分でマックで描いてるんですけど、自分の写真の目を光らせたりして。楽しいっすよ。

小林：マックとかで絵を描くにはどうすればいいか全然わからなくて。

金子：描くというより加工するという感じです。

小林：直接描くんですか？

金子：僕なんかはそっちでやってますね。普通に着彩したやつを採り込んで光の素材とかを合成してあげる。なかなか不思議なものになるんですよ。でもそれが手で出来ちゃうからな、小林さんは。

小林：それはひとつの技法みたいなもの？

金子：そうです。僕的にはひとつのアイデンティティ。ようやく自信が持てるようになってきたという感じです。今まで、我流で権威がないというのが1番コンプレックスだったんで。

小林：それは、あまり関係ないと思いますよ。

なぜ作るのか そしてどう魅せるのか

金子：でも違う形で見せなきゃという部分。すごくありましたね。

小林：個性とか、自分はこれだ、みたいなのがやっぱりあるといいですよね。

金子：認識はしてるんですけど、それに自信が持てないんですよね。

小林：そんなこといったら…。

金子：みんなそうなんだろうけど、迷走してたんですよ。最近やっと、こんな感じかなと。そのへん小林さんはどうなのか聞きたかったんですよ。

（注1）ロンドンのファッションブランド。メンズが強い。（注2）'70年代後半のパリ・コレを代表するデザイナー。（注3）ジョン・ガリアーノ。ロンドンの前衛派デザイナー。（注4）J.P.ゴルチェ。'80年代、パリ・コレに前衛的な傾向を作り出したデザイナー。（注5）ジャンニ・ヴェルサーチ。ミラノ・コレクションの地位をたかめたデザイナーの1人（注6）イタリアのデザイナー。下着ルックが特徴的。

デザインするゲームたち

小林：初めてゲームの絵を描いたら、今まで描いていたものと違う絵が描けた。それで世界がまたちょっと広がった感じですね。昔の私の絵はくすんだような色とか、日本画みたいなのとか。トーンが日本の伝統色なんですね。あなたの絵はドドメ色だよね、とか言われるくらい。もっと明るい色で描いてよ、といわれたんですよ。

金子：誰に？

小林：いや、友達とか。で、ゲームの仕事してビビッドになりました。

金子：ビビッドじゃないとね。

小林：ふっと気付くとビビッドな色で描いているから、すごい。

金子：すごい色が入ってますよね。ぶわーっと。

小林：それまでほとんど透明水彩で描いていたんですよ。他には日本画の顔料とガッシュくらい。それがインクとか使うようになって。

金子：それであんなビビッドなんですね。

小林：そうなんです。そうすると、今まで塗っていた色がしょぼーんという感じになっちゃって（笑）。インクってまぶしいじゃないですか。目をつぶっても残像が映るくらいに（笑）。

金子：華がありますよ。いろんな色が入ってるじゃないですか。あの辺のセンスというのはなかなかないですよね。色って難しいじゃないですか。あわせこみによっちゃ。

小林：この色とこの色は隣に持ってくるとすっごく美しくできるとかね。一回白でアウトラインを描くとなんとかまとまったように見えるとか。

金子：それを頭の中でできるようになったらすごい。さっき、品のないヴェルサーチとかいっちゃったけど、そういう所ちゃんとできているんですよね。

小林：そうなんですよ。だから格好いいんですよ。

金子：ファッションとかもデザインと一緒で、さっき小林さんも言っていたけど、実はファーストインプレッション的なものが大きいんでしょうね。僕なんかモロそうですから。10年、20年後に「昔あいうのがあってさ」となんて誰かが話してくれたらいいなと思う。それが僕の存在の意義。それがなんかいいなって思っているんですけど。

小林：結構、今見るとなぜあれがというものが残っていたりとか。小さいときに受けるショックって今受けるショックと違う。

金子：大人になってくるといろいろ覚えちゃうから、感動屋さんじゃなくなってきますよね。

小林：そうですね。それでもなおというものに出会った時は「えっ」という驚きがありますけど。子供の頃。あの時親が共稼ぎしなかったらどうなっていたか。あの時の体験が今、生きているんですよね。

（横浜中華街・聘珍楼にて）

小林智美氏：「ロマサガ」シリーズのキャラクターデザインで初めてゲームに携わる。美形キャラの色っぽさでは右に出る者ナシ。実は大の「BUCK-TICK」ファン。作品集にロマンシングサ・ガ画集「時織人」（NTT出版）、画集「彩華」～花の歌をききながら～（新書館）ほか。

PRESENT

対談終了後、小林氏と金子氏がワイワイ騒ぎながら描いた直筆イラスト入りサイン色紙を、3名の読者にプレゼント。この組み合わせは本当に本当に貴重。希望者は下記の住所にハガキで応募すること。

〒104　東京都中央区新富1-15-4アルファ新富ビル5Ｆ
株式会社マイクロデザイン出版局ゲーム批評編集部「11号サイン色紙プレゼント係」
締切　11月末日

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

おちゃらけで新作ソフトの紹介をしないで欲しい。バカげた文章を読まされる大人の事も考えてくれ。
（沖縄県　GetWIRED！）

デザイン・エトセトラ

ゲームに関するデザインは、まだまだあるぞ。編集部が独断で選んだナイスなデザインたちを無差別紹介！

マニュアル

説明書であるマニュアルも、デザインという点から見るといろいろある。今回は、数あるゲームのマニュアルの中からベストと思われるものを選んでみた。

その結果、「キリーク・ザ・ブラッド」のマニュアルを大賞に選ばせてもらった。マニュアルに、「キリーク」独特のクールでダークかつハイセンスな世界が凝縮されており、宇宙の孤独感を匂わせている。本編中のCGがふんだんに盛り込まれているが、中でもワイヤーフレームのイラストが綺麗で印象的である。

次点は、いつも凝ったデザインで我々を驚かすワープの「Dの食卓 ディレクターズカット」のマニュアルだ。デザインもさることながら、飛び出す絵本のような仕掛けになっているという発想を高く評価したい。ワープの大胆さと繊細さが一瞬の内に理解できる興味深いマニュアルである。

→マニュアルデザイン大賞
キリーク・ザ・ブラッド／PS
マニアックなゲームらしい、マニアックな作り。細かい設定の数々が泣かせる。ゲームの方はプレイすると酔って大変だった。

←次点　Dの食卓ディレクターズカット／3DO
「D」の文字を切り抜いたパッケージ、青と赤だけを使った鮮烈なジャケット、メタリックなCDなど、隅々まで良質なデザインで固められている。要注目。

社名ロゴ

メーカーの顔となる社名ロゴ。そのベストワンは、ワープに決定。

「ワープのロゴには、テレビをつけて、ゲームをつけて、RPGみたいなゲームをプレイするんだけど、つまらないから消してしまうという意味がある。僕らはそういう作品は作らないぞ、という意志の表れでもあるんです」

（株式会社ワープ　飯野賢治氏）

ロゴの中に思想が隠されているのだ。

その他に、ちょっと異色な元気株式会社のロゴも評価したい。あの子供の落書きみたいなロゴは？

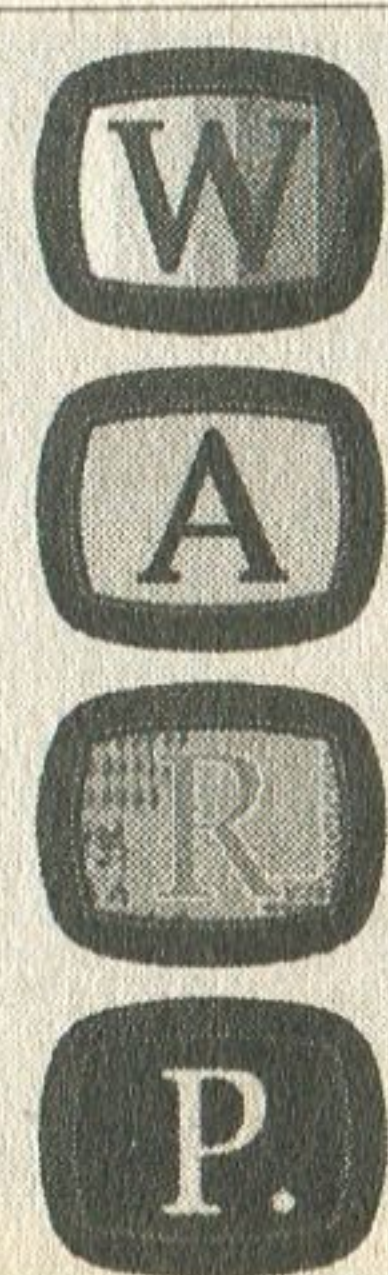
「あれは、私どもの社長の息子さん（当時三歳）が年賀状に書いた、社長の似顔絵なんです。他にいろいろ案はあったんですが、これを上回るデザインがなかったんです」

（元気株式会社　広報談）

なんだかほほえましいエピソードですね。

W A R P.

よく考えられているワープのロゴ。もはや一つの作品といえる。

Genki

これが噂の元気株式会社のロゴ。極めてシンプルなデザインと無垢なタッチが、自由な社風をイメージしている…のか？

CDデザイン

CD－ROMのデザイン。ゲームを取り出すごとに見ているはずだが、特に注目されることは少ない。そこで今回は、CDのデザインそのものに注目してみた。

まず、ゲーム批評編集部にあるソフト150本の中から、デザインが良いCD－ROMをノミネート。そこからさらに絞り込むことになった。

そして、ゲーム批評編集部が選んだ栄えある（？）CDデザイン大賞は、全会一致で「ポリスノーツ」（PS）に決定！　CD二枚組のこの作品は、シルエットの鮮やかさもさることながら、それぞれのCDに描かれた主人公とライバルとの対比が絶妙で、ゲームのストーリーの暗示にもなっている。CDのデザインが、ゲームの世界を象徴し、ユーザーの

わたし日記②

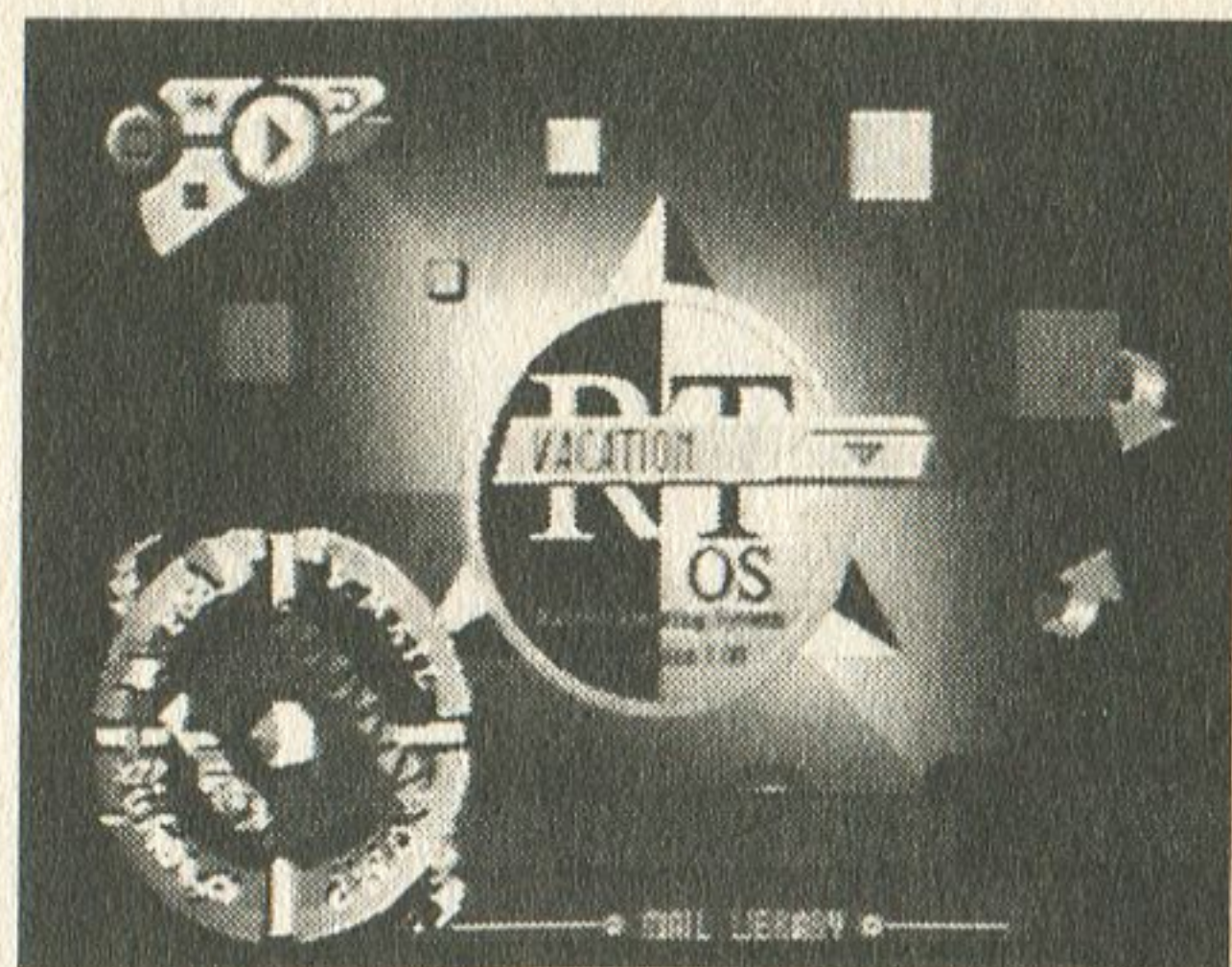
うーちゃんが、どっから生まれたのか
なんて聞かれても
あれは「なんとなく
こんなかんじ」とゆー
てきとーに発生したような
ものです。

モー

画面レイアウト

最近は、かなりオシャレな画面のゲームが増えた。「リング・オブ・サイアス」や「女神異聞録ペルソナ」などは画面に引きつけられる。「ノエル」の画面レイアウトも新鮮だ。

「あの画面はパソコンのOSの進化系というコンセプトで作られたんです。プレイステーションのスイッチを入れると、OSが立ち上がって、そこからTV電話をかけたり電子メールを見たりできるなどの選択ができるという流れは、まさにパソコンのOSからアプリケーションへのイメージです」

（「ノエル」プロデューサー　亀井毅氏）

これが「ノエル」の画面だ。どうしても女の子に目が行ってしまう「ノエル」だけど、画面デザインの良さにも注目すべきであると思う。

イマジネーションを刺激する。これぞベストのCDデザインと言えよう。

次点は「アクアノートの休日」。ゲームだけでなく、CDデザインの方も非常に垢抜けている。

他にも見逃せないデザインがあったので、各編集部員が超独断で個人賞を決定したぞ！

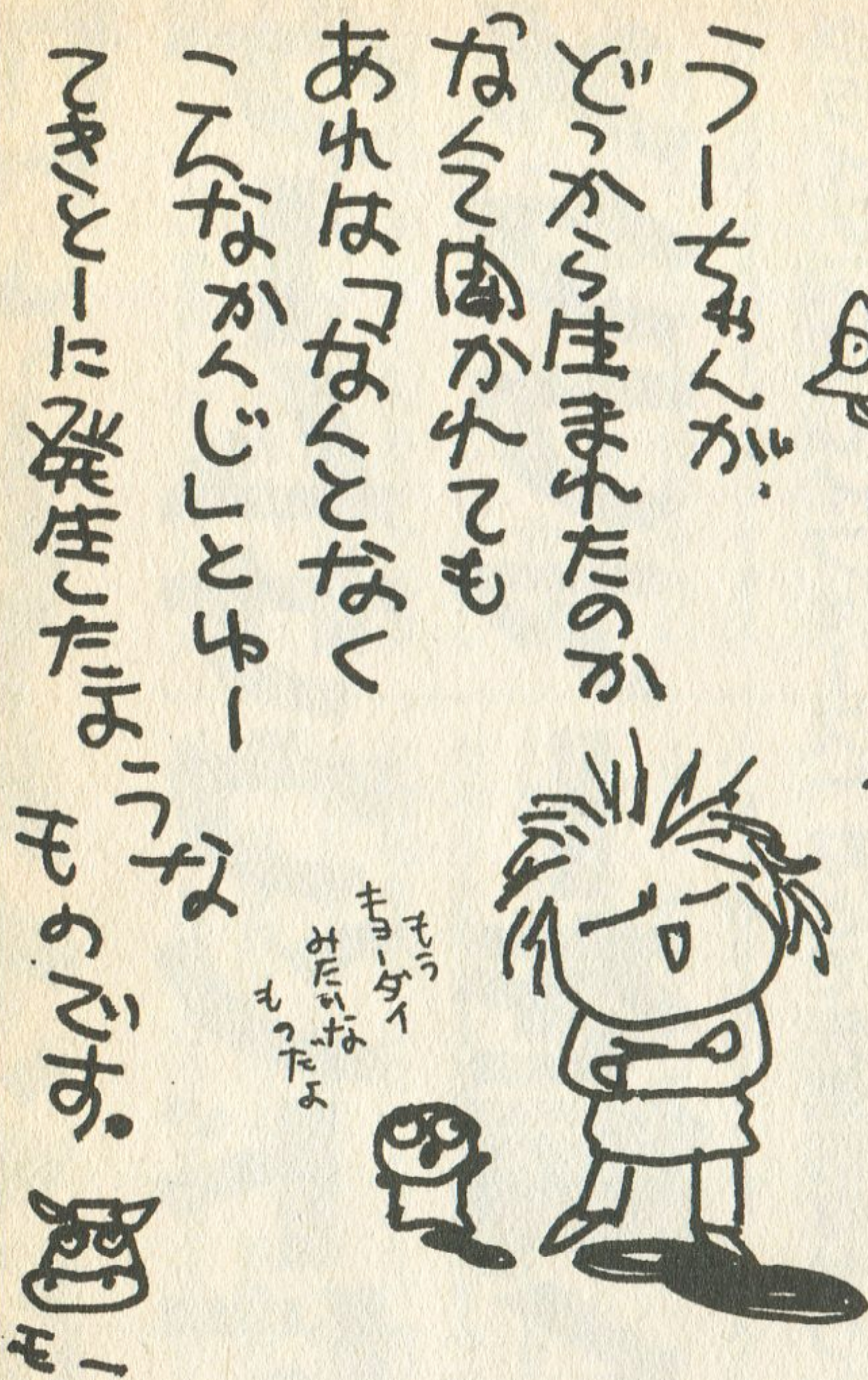
CDデザイン大賞

「ポリスノーツ」

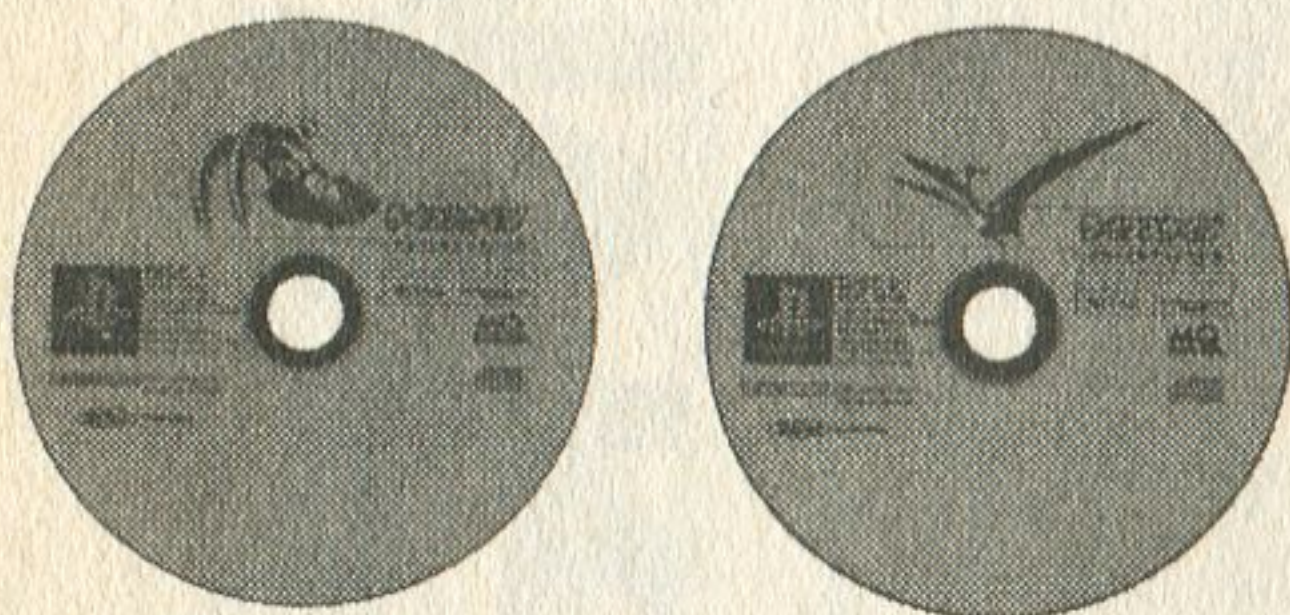
（コナミ／PS）

次点

「アクアノートの休日」

（アートディンク／PS）

●斎藤賞●

「ライフスケイプ」

（メディアクエスト／PS）

『オレンジと水色の二枚組で色合いが良い。キャラクターをシンプルに配置し、空間を上手く使っているデザインが絶妙』（斎藤）

●古庄賞●

「土器王紀」

（バンプレスト／PS）

『選んだ理由をずっとずっと考えて、他の奴とも見比べて、やっとのことで分かりました。だってすげー旨そうなんですもん』（古庄）

●小野賞●

「ポポロクロイス物語」

（SCE／PS）

『遊ぶ度に目が行く秀逸なイラストデザイン。ユーザーに世界観を提示するためにデザインに何が出来るかが真面目に考えられている』（小野）

●松井賞●

「柿木将棋」

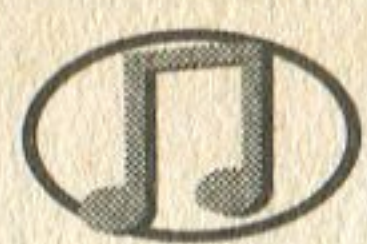
（アスキー／PS）

『和風。あまりにも純和風。崇高な「わびさび」の世界をＣＤ-ROMに焼き付けるなんて、粋ですね。鯔背ですね。グー』（松井）

ＣＤデザイン大賞　ノミネート作品●アクアノートの休日／ＰＳ●機動戦士ガンダム／ＰＳ●フィロソマ／ＰＳ●ポリスノーツ／ＰＳ●柿木将棋／ＰＳ●ライフスケイプ／ＰＳ●ポポロクロイス物語／ＰＳ●土器王紀／ＰＳ●謎王／ＰＳ●対局将棋　極／ＰＳ●ストライカーズ１９４５／ＳＳ●ナイツ／ＳＳ●ガーディアンヒーローズ／ＳＳ●スーパーストリートファイターⅡＸ／３ＤＯ●Ｄの食卓　ディレクターズカット／３ＤＯ（ゲーム批評編集部にあった１５０タイトルより選出）

ZUNTATAインタビュー

ゲームサウンドに隠されたメタファーを解く。

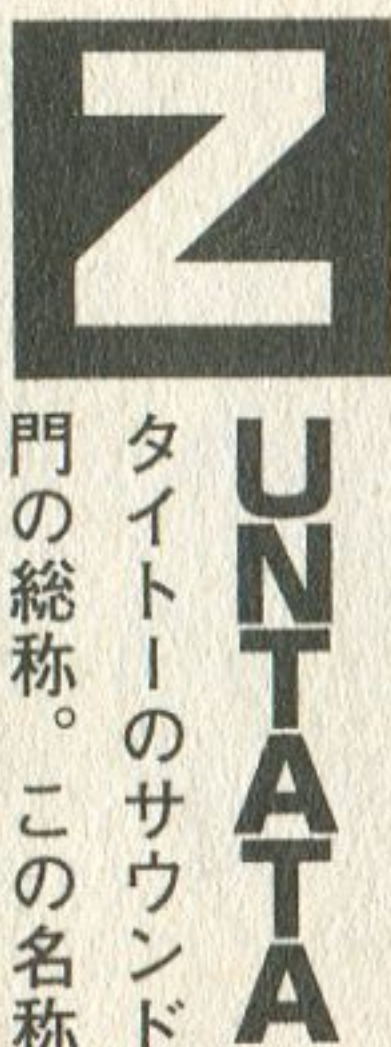
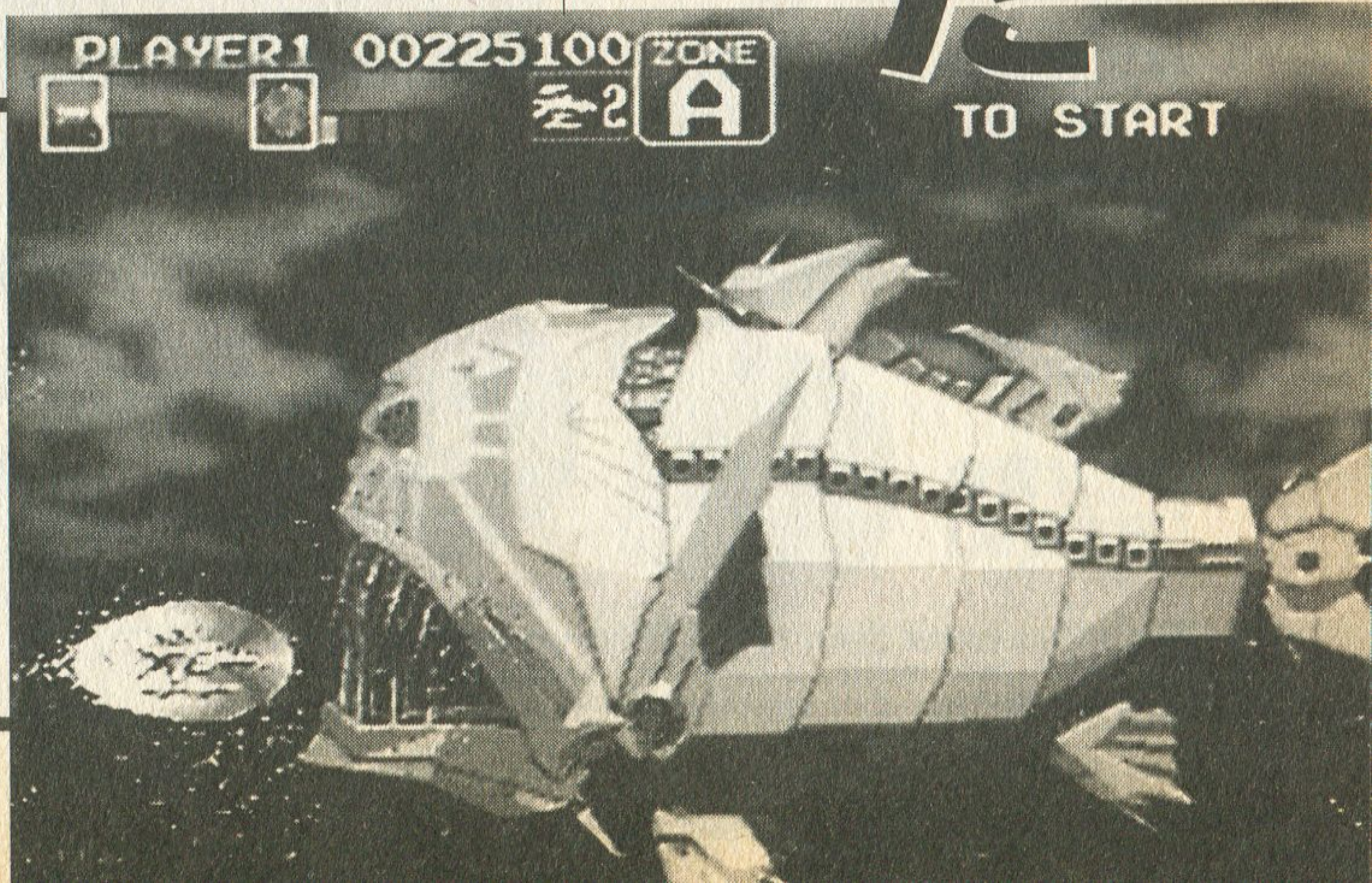
「ダライアス」「レイフォース」などで先進的なサウンドをデザイン、常にゲームミュージック界の最先端を行くタイトーサウンドチーム「ZUNTATA」のメンバーに、ゲームにおけるサウンドの在り方について熱く語ってもらった。

賛否両論ある曲を作りたい

編集部（以下編）：ZUNTATAの皆さんが作られるゲーム音楽は、どれもテーマ性が強いと感じたのですが？

小倉：ZUNTATAというグループを作った時に、自分たちをもっと高めて行こうというコンセプトが根本にありました。当時の「ゲーム音楽なんて、ただゲームに合っていればいい」という考え方に賛同しかねて、「それではただのBGMだ。もっと模索する必要があるんじゃないか」と思いまして。そこで、今ゲーム音楽に何が足りないかって考えた時、コンセプトだとか、そのゲームの世界を音楽によってより広げて、プレイヤーの人に感じてもらうような強烈なメッセージが必要だろうと思いついたんです。

編：そこから、コンセプトのある音楽を作られるようになったんですね。

小倉：もちろんコンセプトといっても個人差がありますから、コンセプトで抑える人間もいるでしょうし、すごく深く突っ込む人間もいる。でも基本はコンセプト重視ということで、その辺をプレイヤーに上手く感じてもらえればいいんですが。理想としては、こちらが「僕はこう思うよ」と提供して、受け手であるプレイヤーが「僕もそ

PLAYER1 00225100 ZONE A
TO START

ZUNTATA
タイトーのサウンド開発部門の総称。この名称は'88年アルファレコードよりリリースされたアルバム「TAITO GAME MUSIC Vol. 2」から使用されており、由来は音楽のリズム「ズンタッタ」（3拍子）をもじったもの。

う感じるよ」と思ってくれれば成功だし、それ違うよと反発されるのも逆に成功だと思う。賛同か反発か、賛否両論ある音楽っていうのがZUNTATAの全体的なコンセプトなのかもしれない。ただゲームに合っているんじゃないかと聞き流されちゃうのがいちばんの失敗ですよね。

コンセプトのあるゲーム音楽の創造

編：「ダライアス」シリーズのコンセプトはなんですか？

小倉：シリーズ共通のイメージはないというか、ないようにしたんです。ただし全然別のものというわけでもないんです。ダライアスは、何年かごとに来る行事みたいなもので、その時その時でイメージするものが違うんです。曲を作っている時点で、ゲーム以外のことで興味のあることがテーマになったりします。自分の興味のアンテナに引っかかったものを、なんとかゲームの音楽に使えないかなと考えたりしますね。

編：一作ごとに音楽の方向性が変わってますよね。

小倉：常にアプローチというか手法を変える必要がありますよね。「ダライアス」シリーズなど、一作目の音を延々と使ってもいいわけですけど、それではつまらない。「今回、こんなの作ったけど、どう？」みたいに、プレイヤーと戦っていくような気持ちで（笑）。新しいことをやるのは、正直言って怖いですよ。

編：「ダライアス」シリーズの曲は、他のシューティングとは違った、繊細で儚げな音が印象的でしたが。

小倉：僕が暗いからでしょうね（笑）。例えば「ダライアス」で、自分が自機に乗っているとした時に聞こえてくる曲はどういうものだろうと考えると、それはきっと戦闘的な曲ではないと思う。機械生物をどんどん破壊していく行為は、戦闘的というより、哀愁的な感じがして、どうしてもそういう路線になってしまう。

編：タイトーさんのシューティングは悲劇が多いですよね。「レイフォース」なども…。

河本：あのエンディングの曲は、レクイエムというか、死者を弔うという感じがいいかなと思って作りました。私なんかは曲を作る時、あまりゲームそのものを見なかったりするんですよ。ゲーム画面を見てしまったら、ゲーム画面だけの音楽になってしまいますから。「レイフォース」は、ゲームよりもゲームの中の感情を表現しないといけないかなと感じて曲をつけてみました。

編：「レイストーム」のコンセプトというのは？

河本：大きなコンセプトというのはあまり考えなかったんですけど、戦闘機に乗ったパイロットが戦いを行いながら思うようなことを想像して音楽にしたという感じですね。

編：単なるBGMじゃなくて、独立した一つの曲として作られる

MEMBER'S

小倉久佳（おぐら・ひさよし）

代表作：「ダライアス」シリーズ・「ニンジャウォリアーズ」・「ギャラクティックストーム」など

『僕はTVは死んだと考えています。ビデオモニターと化しているのです。映像に別れを告げ、音によるイマジネーションの世界こそ、これから重要になってくると考えるのです』

河本圭代（かわもと・たまよ）

代表作：「レイストーム」・「レイフォース」・「ゆうゆのクイズでGO！GO！」など

『私、実はインタビューが苦手なのです。自分の思考をリアルタイムで言葉にして、誰かに伝えることなんてとてもできません。だけど、音符でなら、音楽でだったら、少しは自分の気持ちを表現できるのではないかと思います。もし、私に何か聞いてみたいことがあったなら、その時は音楽でお答えします』

高萩英樹（たかはぎ・ひでき）

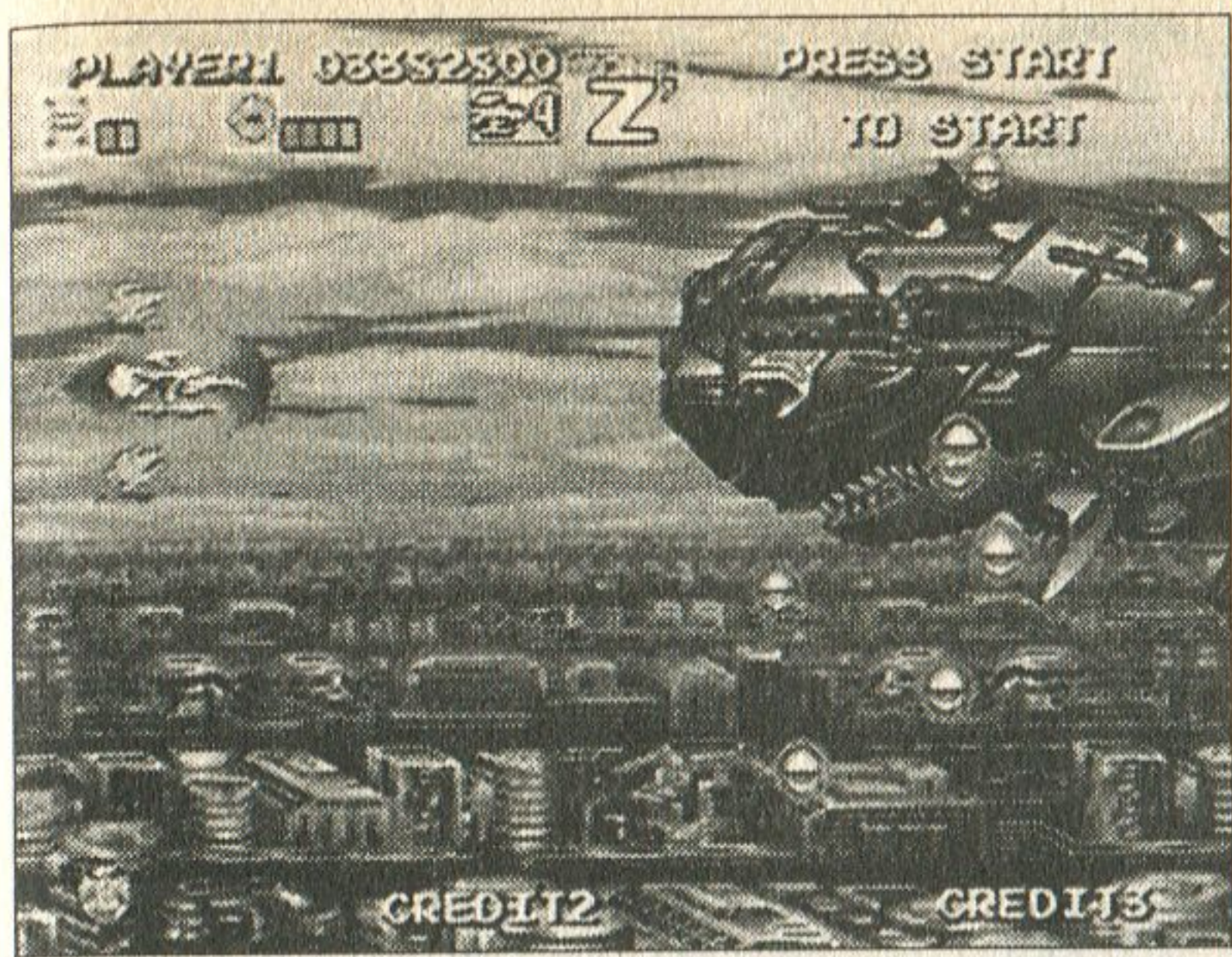
代表作：「サイキックフォース」・「デンジャラスカーブス」など

「ZUNTATAの中でJ.A.M.というユニットで活動しています。これから、いろいろなゲームミュージックのアレンジや、音楽以外のジャンルでも活動していきたいと思います。なお、タイトーZUNTATAのホームページを開設しているので、ZUNTATAやJ.A.M.に興味のある方はぜひアクセスしてみて下さい。（http://www.taito.co.jp）」

読者の主張 あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

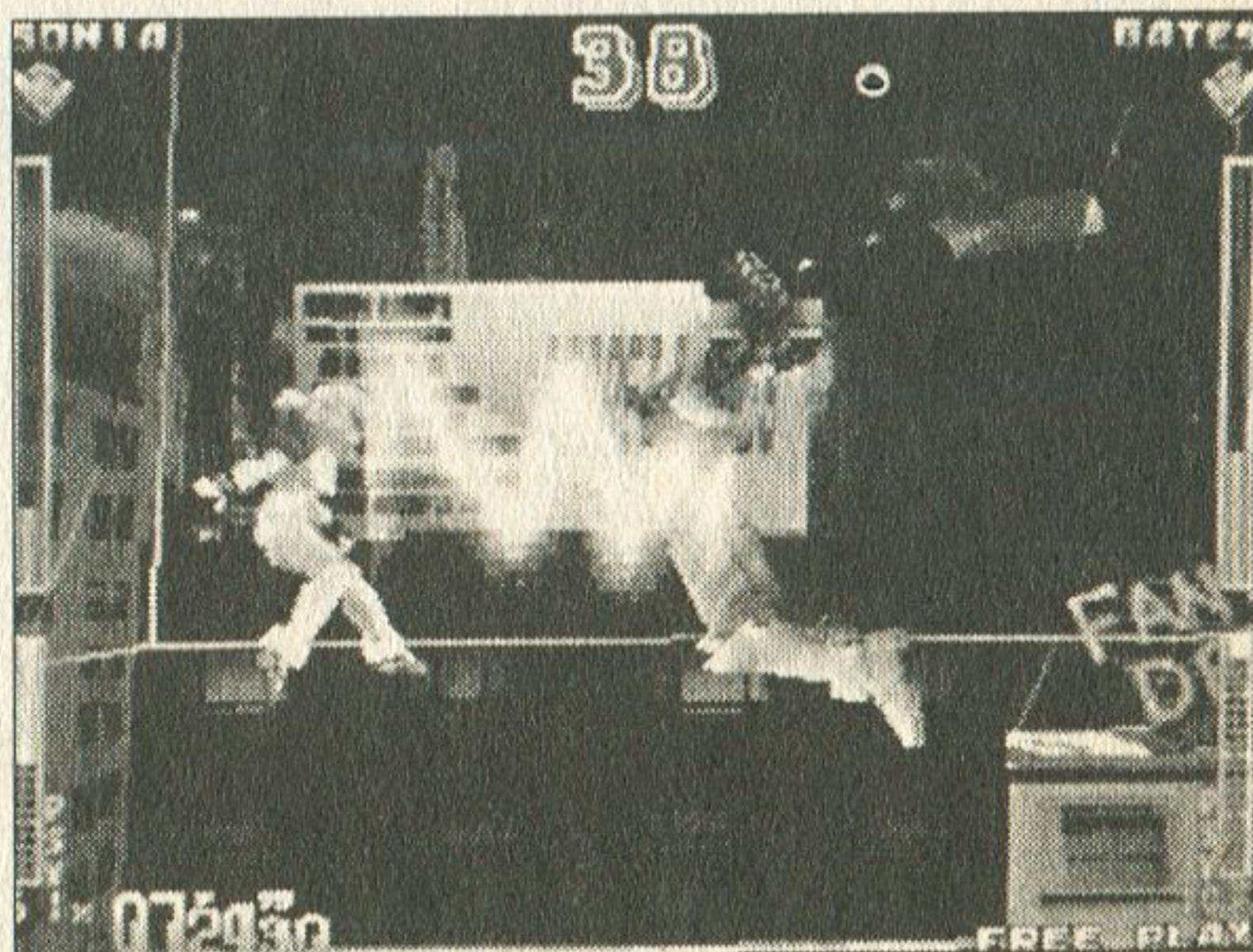
まだ全然完成されてないゲームについて、一般の知名度や話題性をもとに、販売に貢献することが可能な文体で、既に評価してしまうこと。（東京都　関根　亮）

ZUNTATAインタビュー!

わけですね。
河本：そうですね。私は、文字を曲にすることが好きなんです。言葉を音符に直すというか。文字ではなく曲で言いたい事を伝えるという感じです。
編：「サイキックフォース」はいかがですか？
高萩：特にコンセプトといったものはなかったのですが、あのゲーム自体、アニメっぽいものを作ろうというスタッフ全体の目標みたいなものがありましたので、自分も昔アニメが好きで、自分が感動したアニメのストーリーなんかをテーマにしたというか。

オペラ調の旋律が印象的な「ダライアス外伝」。

編：格闘ゲームということは意識されなかったんですか？
高萩：そうですね。どちらかというとストーリー性を重視しました。あのゲームはキャラクターがメインだったので。
編：ゲームのジャンルによって、かなり音楽が違うんですね。
高萩：それは作る人間によっても違います。
河本：シューティングやアクションというジャンルで音楽が決まっているのではなくて、担当者の個性が出てくるのがZUNTATAなのかなと思いますね。

対話によって生まれるZUNTATAの世界

編：どんな感じで作曲されるんですか？
河本：作曲中っていうのは、常に周りに何人かの人がいるんですよね。
小倉：いるいる。
河本：その人たちと対話しながら作っているわけなんです。
編：周りの方というのは同じ開発の方ですか？
小倉：いえ、幻がいるんですよ。（笑）
河本：守護霊じゃないですけど、なんかいるんですよ。作曲していると、突然話しかけられたりして。
高萩：私の周りには本物の人間しかいません（笑）。まだまだ未熟なもので。
編：ゲームが完成した時はどんな感じですか？
小倉：その頃には完全にお客さんになっているので、「おお、すげぇなあ」と思うこともあれば、「あいたたた…」って思うこともあったりします。でも大半は「すげぇなぁ」と思いますよ。ソフトの人間が音楽のことを考えて攻撃パターンを作ってくれていたりして。
編：女性の方は、かわいらしいゲームを担当されるとよく聞きますが。
河本：うちはそんなことないですね。女性でも硬派なシューティングの曲をやったり。私はシューティングに曲をつけるのが好きなんです。作りやすいというか、イメージを広げやすいんですね。ゲームにがちがちなストーリーがないぶん。キャラクターものようにストーリーも決まってないし、自由に世界を広げやすい。ゲームを飛び越えて曲を作れるんですよ。
編：ゲーム音楽を作られる上で、戸惑われた部分はありますか？
河本：ファミコンの音楽くらいならば私でも作れるかなと思ったんですけど、いざ仕事としてやってみると、そんなに甘いものではないなと実感しました。人の心に訴

ポップな曲調が心地良い「サイキックフォース」。

えるというか、自分の考えを人に伝える事はとても難しい。
編：プライベートでゲームをされたりするんですか？
河本：いえ、私は全然プレイしませんね。会社でちょっとプレイするぐらいです。担当のゲームはそれなりにやりますが。
小倉：僕もあまりやらないんですよ。
高萩：自分では結構やるほうだなと思っていたんですけど、タイトーに入るとすごい好きな人々がいっぱいいて。まだまだ修業が足りないなと（笑）。

ゲームと一体化してゲーム音楽は完成する

編：プレイしながら聞くのと、純粋にCDなどで曲を聞くのとは違いますか？
小倉：基本はやはりゲームしながらの音楽だと思うんですよ。プレイしながらリアルタイムで曲を聴くというのが基本ですよね。ただ、今はゲームセンターが綺麗になったのはいいんだけど、有線がガンガン鳴っていたりして、僕らにとっては悪い環境になっているんですよ。なかなかゲームセンターでプレイしても曲が伝わらないというか。それを補うためにCDでリリースするという感じですかね。
河本：やっぱり音楽とゲームとは一緒でないと駄目だと思うんです。
小倉：ゲーム音楽は臨場音楽ですから、ゲームと同時に体験するのが理想ですよね。
河本：ゲームセンターにはあまり行かないんですけど、やはり大きなスピーカーで大きく鳴らしてプレイしてほしいですよね。
編：今はアーケードの作品がすぐコンシューマに移植されますよね。
小倉：やっぱり家庭用には限界があって、ちょっと違うなっていうのはありますね。途中でデータアクセスが入ることで、どうしても曲が途切れてしまうんです。その辺りで移植する際に、ちょっともめたんですよ。すべて計算して曲をあてているので、ほんのちょっとした狂いで世界が崩れますから。

戦いの美学を感じさせる「レイストーム」。

編：最近ではどんな音楽をお聴きですか？
小倉：最近、聴かないんですよ。小鳥とか波の音とかが入っている、環境音楽のCDとか聴いてます。その方が聴いていて気持ち良い。そういう音楽じゃないものから吸収するのが多いですね。あと、雑貨を見るのが好きなんですよ。見ていると、すごく幸せ（笑）。
河本：私は通販のカタログ（笑）。たいしたものないなーと眺めているうちに、つい買ってしまったり。
小倉：雑貨の中に文化が見えるんですよ。いろんな国のいろんなデザイナーが作った物の、いろんな背景というか。それに接触するのが楽しい。
編：高萩さんはどうですか？
高萩：雑貨ですか？　雑貨はちょっと…（笑）
編：では最後に、読者へのメッセージをお願いします。
河本：「レイストーム」のCDが出ますので、隅々まで聞いて、インナーも隅々まで読んで下さい。
高萩：とりあえず今は「サイキックフォース」をよろしくお願いします。プレイステーション版も出ますので。
小倉：ただお金を入れれば音がなるというジュークボックスじゃ駄目だと思うんですよ。常に、こういうゲームの音楽はどうだろう、と提案していきたいなと考えます。それがZUNTATAのコンセプトですから。
編：ありがとうございました。
（聞き手・斎藤／構成・松井）

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。
たまにキツイ指摘をしたかと思えば、インタビューになると、途端に丸くなる雑誌。
（福岡県　舵木）

ハードデザイン無責任対談

造形界の第一線で活躍するクリエイターが、ゲームハードをぶった斬る！　本誌に連載を持つ造形家でありヘビーゲーマーでもある韮沢靖、岡元建三の両氏に、ハードデザインについて対談を行ってもらった。あくまでも無責任に(笑)。

ハード、パッドにもの申す！

韮沢：発売されてから日が浅いからかも知れないけど、ニンテンドウ64が新鮮で結構いい。新しいっぽいラインなんか好きです。
岡元：無駄がありますよね。段がついていたり、放熱板のところがえぐれていたり。四角がいちばん無駄がないのかもしれないけれど、四角じゃないのが欲しい。
韮沢：縦型のPC－FXがあったでしょう？　あれも買おうと思ったんだけど、ソフトが…。

岡元：3DOとかは、ちょっと素っ気ないですよ。
韮沢：プレイステーションは愛着が持てるような感じがします。
岡元：サターンは意外と地味。
韮沢：そうですね。白いサターンは汚れが目立ちますよね。やっぱグレイ、黒系じゃないと。あと僕は、ゲームボーイのスケルトンが中が見えて好きなんですよ。
岡元：ゲームボーイポケットのシルバーもいいです。
韮沢：シルバーとか蛍光ピンクとか、そういう特殊塗装の限定版があると楽しいと思うんです。マニアならば買っちゃいますよ。石鹸箱みたいなマーブリング模様のハードとかあったらなぁ。
岡元：忘れてならないのがアタリのジャガー。
韮沢：いいっすね。やっぱりジャガーですね。ロゴに入ってる引っかき傷が最高（笑）。
岡元：持っている人はかなりマニアック（笑）。
韮沢：最初のファミコンって、カッコ悪かったですよね。白と赤の色がもう（笑）。「こんなの買いたくねぇや」とずっと思っていた。
岡元：確かにそうでした。

韮沢：カッコ悪いっす。でも、パッドを横に差せるところは考えられていていいなぁと思った。最近のハードにはないですよね。掃除機みたいに、コードを巻き取ってパッドが収納できれば。
岡元：全体的に、パッドが少しちっちゃすぎるような気がするなぁ。プレステのパッドなんか、あの十字キーも嫌だけど、ボタンも嫌だ。何のゲームにも対応しきれないし、指が痛くなって30分と遊べない。
韮沢：そうそう。ボタンに凹凸があって、僕なんかいつも水ぶくれ

になっちゃいます。
岡元：パッドで一番好きなのは、ファミコンかもしれないですね。サターンのマルコンは、ボタンは好きなんですけど、ゴツくて握りにくい。すこし脇がくびれていてくれると手に馴染んでいいのかなぁという気もします。
韮沢：知り合いの造形関係の人間なんかは、ボタンの形を作り変えたり、高さを変えたり、パッドを使いやすく改造しているんですよ。でも、一般の人はなかなかできない。パッドが木製だったら削ったりできるのにね（笑）。
岡元：以前、十字キーがフラットだったから、指がスポッと抜けることがあった。そこをすり鉢状に自分で削ったりしましたよ。
韮沢：あと、ボタンに文字を彫るのは絶対にやめてって感じ。
岡元：ちっともカッコ良くないし、逆に不便だという。パッドに関しては、変にデザインに凝るより、使いよさを重視して欲しい。それができた上での遊びがあれば言うことないですね。

ハードに必要なのは ずばり無茶です

岡元：今のハードは、いじるのが怖いじゃないですか。だからせめてカバーが外せて変えられたり、デコレーションするようなオプションが出て欲しい。
韮沢：要はティッシュカバーだよね。すごい恥ずかしい（笑）。
岡元：ティッシュカバーなんて必要ないけど、ティッシュに個性を求めたいという欲求が（笑）。
韮沢：ラブホテルにありそうなプチ豪華な奴とか、漆塗りの箱とかあるじゃないですか（笑）。
岡元：いいですね。ハードをわざわざ重箱に入れて、スイッチのところだけ穴が開いている（笑）。
韮沢：ボタンを押すと「ビヨーン、コン」と、ししおどしの音がする（笑）。
岡元：おもちゃみたいに、蓋が開くたびに鳴き声を出すとか、そんなのがあったら、即、買いです。
韮沢：やっぱり自分なりのアレンジが欲しい。ペイントマーカーで描いている人なんかもいそうですね。「参上」とか（笑）。
岡元：そういうのって、けっこう恥ずかしいですよね。子供の頃、冷蔵庫に落書きして、ものすごく恥ずかしい。でも、それをすると妙に冷蔵庫が好きになったりする。ゲームのハードももっと愛着がわくようにすればいいのに。
韮沢：ハードデザインに必要なのは、ずばり無茶。無茶な要素があればいい。赤いトゲトゲとかが付いていたり。
岡元：ヒゲつけるとか（笑）。
韮沢：なにそれ（笑）。
岡元：プレイステーションのヒゲ

無責任な人々

KENZO OKAMOTO

岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中の他、「SMH」などでも作品を発表。最近では「女神異聞録ペルソナ」TVCMの特殊衣装を担当。

YASUSHI NIRASAWA

韮沢靖（にらさわ・やすし）
1963年生まれ。造形アーティスト。「月刊ホビージャパン」での連載、ゲームのモンスターデザインなどを手掛ける。また、「EO」モンスターデザインを担当。

読者の主張
あなたのゲーム雑誌への不満を教えて下さい。

情報合戦になっていて、肝心要の現在発売中のゲームの記事が少なかったりする。半年後発売のゲームなど今はどうでもいい。
（東京都　みきぷー）

バージョン。サービス満点、プレイステーション・ヒゲ（笑）。

韮沢：ヒゲが取れて、ホコリ払いになるとかね。

岡元：そういう遊びが付いていると、楽しい。

韮沢：懐中電灯やラジオがあって地震でも使えるハードとか。

岡元：狙いすぎですよ。（笑）

韮沢：理想のハードということを考えれば、CDプレイヤーに5枚とか10枚ソフトが入るものみたいなものが便利でいいと思うんですよね。

岡元：ゲームメーカーじゃないいろんな人がハードを作ったら、それが理想かもしれない。ギーガーとかゴルチエがデザインしたり。

韮沢：あと、好きなゲームのキャラクターフィギアがハードに付けれるようになれば楽しいと思う。

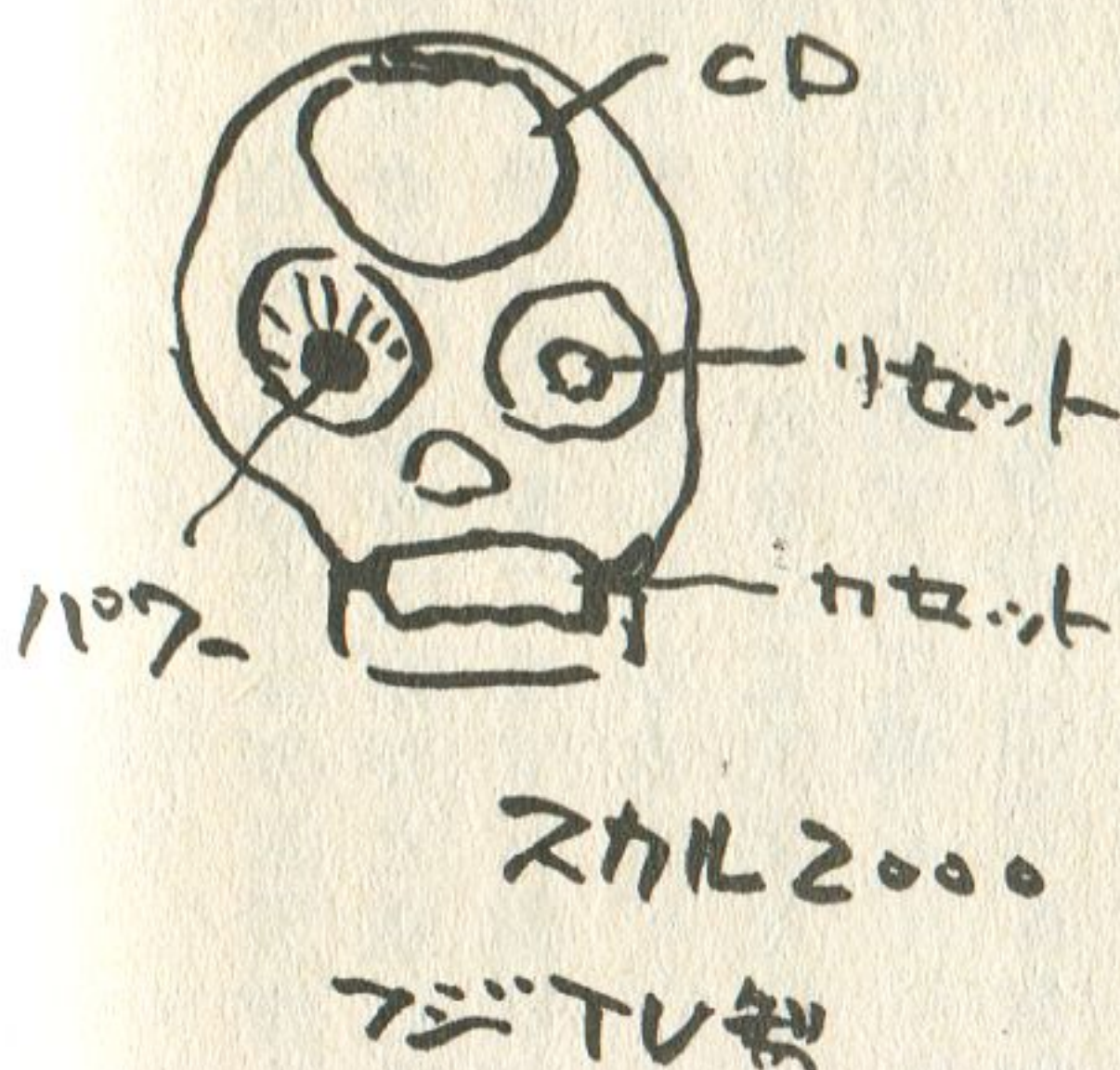
岡元：人形が乗っているのは、いいかも知れない。

韮沢：そうなると、僕らの仕事が増えるから、ばんばんざいですよ（笑）。

岡元：なんか自分たちに都合のいい結論に（笑）。

韮沢ニューハード 『モノデス』

OTARI
2195

「汎用性も考えて、モノリスみたいな黒い箱みたいな感じで。凹凸がないので、掃除もしやすい。名前はモノリスからとって、モノデス。デスなハードということで。メーカーはアタリ、いや、オタリ（笑）」

岡元ニューハード 『スカル2000』

「僕は不定形なハードにしましょう。名前はスカル2000。メーカーは、フジテレビ（笑）。顎が外れて、そこにカセットをぶち込む。あとは、サテラビューとか付けるみたいに、胴とか腕とかが意味もなく付け足されていくという（笑）」

CD
リセット
パワー
カセット
スカル2000
フジTV製

NINTENDO64 ハードデザインの秘密を探る！

Q1 「NINTENDO64」は、どのようなコンセプトで外観をデザインされましたか？

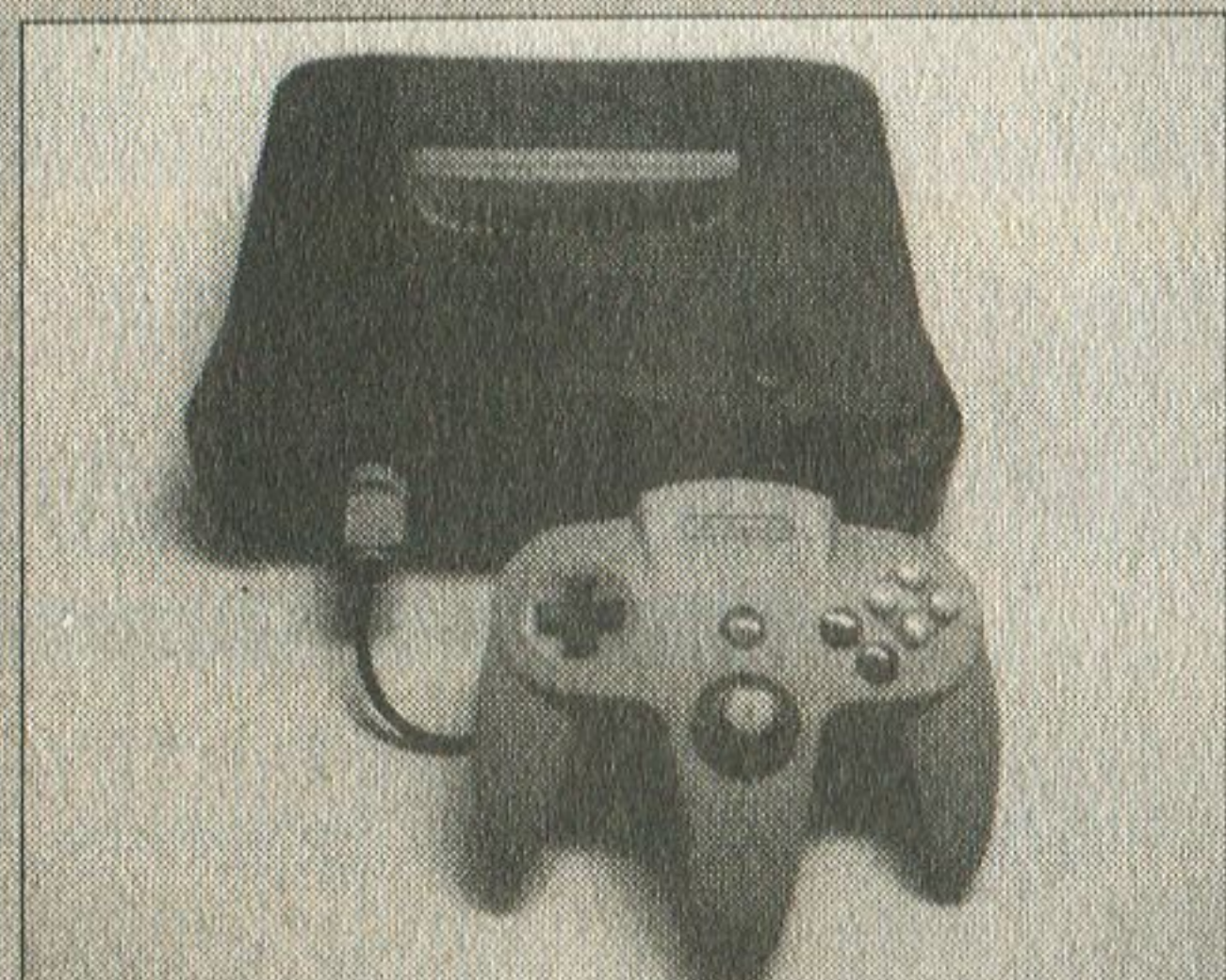
A1 世界共通デザイン、アメリカマーケットで『COOL』と言われるようなデザインです。

Q2 「NINTENDO64」の外観デザインでもっとも苦労された点、もっともこだわられた点はどこですか？

A2 『新型コントローラを操作するためのマン・マシン・インターフェイスの開発』…NINTENDO64によるまったく新しいゲームを遊ぶために、アナログ入力装置（3Dスティック）を搭載したが、これをどのように操作するのか、どう握らせるか、また、どのような造形がふさわしいのか考えました。

Q3 ハードのデザインはどうあるべきだとお考えですか？

A3 任天堂のハードウェア・デザインは、ソフトウェア・デザインとの連携により進行します。すなわち、未来のゲームがあって、それを遊ぶためのインダストリアル・デザインが存在します。

（回答：任天堂㈱ 開発3部 芦田健一郎）

発表当初、かなり話題となったN64と3Dスティックの外観。

デザインするゲームたち

「デザインの中には思想がある」

ゲームをとりまくデザインを、様々なジャンル、いろいろな切り口で見てきたわけだが、いかがだっただろうか?

「DESIGN」(デザイン)には『図案、設計』という意味の他に、『構想、着想』などといった意味もある。デザインするということは、素材を構成するだけでなく、なんらかのデザイナーの思想が入っているのだ。

あらゆる商品は、中身からパッケージに至るまで、たくさんのデザインの積み重ねによって完成するものだ。ゲームもまたしかりである。

システムやキャラクターといったゲームの核となる部分から、マニュアルやパッケージまで、たった一つのゲームに多数のデザインが存在する。

ゲームの生命線に関わるシステムやキャラクターのデザインが重要なのは当然だが、パッケージやマニュアルのデザインなどは、一見ゲーム自体に影響は与えないように見える。

しかし、株式会社ワープの作品などは、ゲーム本編の質は言うに及ばず、マニュアル、パッケージから広告に至るまで細かく考えられている。そういった外部のデザインは、て、トータルデザインが良くできているその商品自体の完成度を高め、価値を上げる。今回の特集で横山宏氏も「パッケージやマニュアルといったゲーム本体に付属するデザインでイマジネーションを喚起するのは重要」と述べている。

隅々まで徹底的にデザインされたゲームたち。それはすなわち、隅々までデザイナーの思想が行き渡ったゲームといえる。

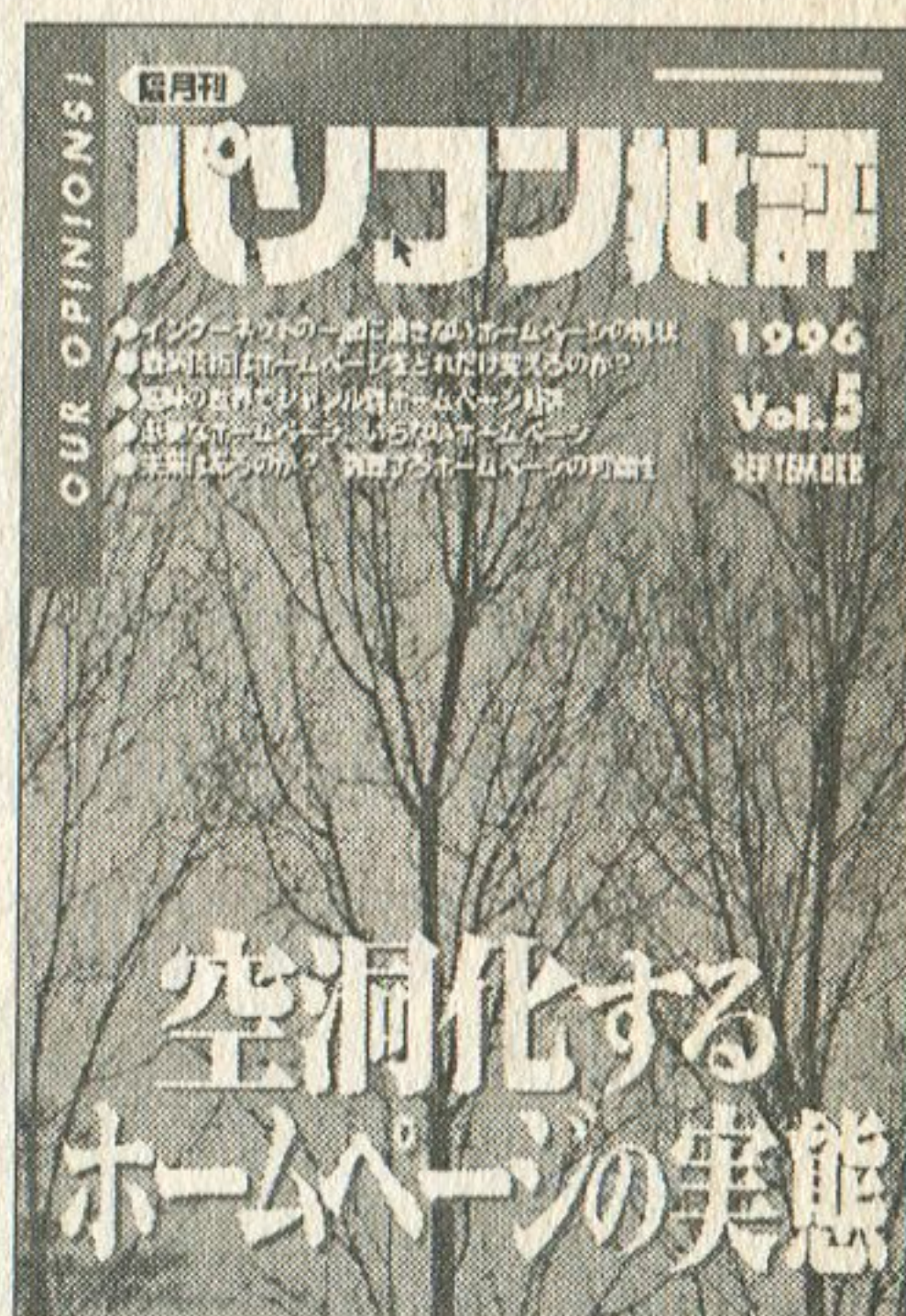
デザイナーの思想は、ゲームの世界をより深め、より輝かせる。ゲームを買ってプレイすることは、ゲームのデザイナーの思想に触れることでもあるのだ。

今後デザイナーたちは、どんな思想を我々に提示してくれるのだろうか。期待しつつ見守っていきたいと思う。

デザインするゲームたち。

彼らの挑戦は、まだまだ続くのである。

(編集部)

総論

スタッフ募集のお知らせ

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。
興味のある方は、お気軽にご応募ください。

■勤務地：東京都中央区新富町 配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト（時給８００円～１６００円）／契約社員（月給１５万円～３０万円）／一般社員（当社規定による）
■勤務時間：９：３０～１８：００（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休２日制 ■資格：高校卒業以上、２８歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真付きで）②職務経歴書（書式自由）③志望動機（４００字詰め原稿用紙３枚程度）
■締切：平成８年11月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします 応募先：〒１０４ 東京都中央区新富1-15-4 アルファ新富ビル（株）マイクロデザイン出版局 「ゲーム批評」スタッフ募集係 （担当・斎藤）

※なお、応募書類はご返却できませんので、あらかじめご了承ください。

BIMONTHLY ゲーセン事情 TABLOID

平成8年10月発行　第6号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

夏だなあ。どっか行きたいな。そうだ、京都へ行こう。ついでに大阪にも行こう。食べ物おいしいし。
こんな理由じゃ行かせてくれる訳がないので、こうしよう。

大阪、京都のゲーセンを調査する。

さて大阪経験の長い小野大阪さん（34歳）によると、大阪といえばネオジオランド。ネオジオランドといえばネオジオカレーらしい。ネオジオカレーって何だ？容量100メガのカレーなのか。ボタンで、ビーフ、チキン、シーフードが自由に選択できるのか。容量100メガじゃ食いきれないかも。大体100メガってどんくらいだ？ などと考えているところに出てきたのは至極普通のおいしいカレーだった。帰り道に朝8時より営業のゲーセンを発見。大阪のゲーマーは健康的だ。

修学旅行で来た古都、京都。

私にとって京都といえば新京極。そういえばこの新京極で修学旅行の土産にドイツ軍のヘルメットを買ったバカがいたっけなあ。

新京極通を入ってすぐの路地を折れた所に1軒の小さなゲーセンを発見。少ない台数にも関わらずバーチャロンのVSシティが2台置いてあったり、壁一面にバーチャロンの攻略法が貼ってあったり。ゲーマー御用達という雰囲気の店だ。だが、入り口のガラス戸の張り紙を見て一気に脱力。「バーチャーローン1プレイ50円」。のばし過ぎだってば。

この新京極通とお隣の寺町通にあるゲーセンはそのどれもが奥行きがなく狭い。ここは広いぞと思ったら壁が鏡になっていたり。古い町並みがなせる技か。ゲーセンにさえ歴史を感じる町、京都。奥が深いねえ。でもこれじゃあ大型筐体のゲームが遊べないぞ。やっと見つけた大きいゲーセンは1階UFOキャッチャーだけ。2階も同じ。3階プリント倶楽部だけという、まさに観光地仕様。京都ではアルペンレーサーは遊べないのか（別に無理に遊ぶ必要がある訳じゃないが）と心配したら、きちんとありました。京都駅近くのパチンコ屋の2階にあるゲーセンは、大型筐体、テーブル筐体共に充実。店内も綺麗でいい感じ。だが、この店にはとんでもない秘密が隠されていた。大阪の朝8時にも驚いたが、ここはなんと早朝6時に開店するという。まさかと思って6時に行けばちゃんと営業中。関西のゲーセンって競争大変なんだろうか（大阪の日本橋では1プレイ10円のゲーセンを見たし）。

さわやかな朝の空気の中のゲーセンの喧噪って不思議な感じでした。京都に行ったら、観光の前にまずゲーセンってこと？

これが証拠の看板。しかし6時は早すぎない!?

パソゲー良品 Vol.4 1996

触っているだけで幸せになれる。前回に引き続き、そんな優れたエンタテインメントソフトのご紹介です。

今回のソフト　LULU

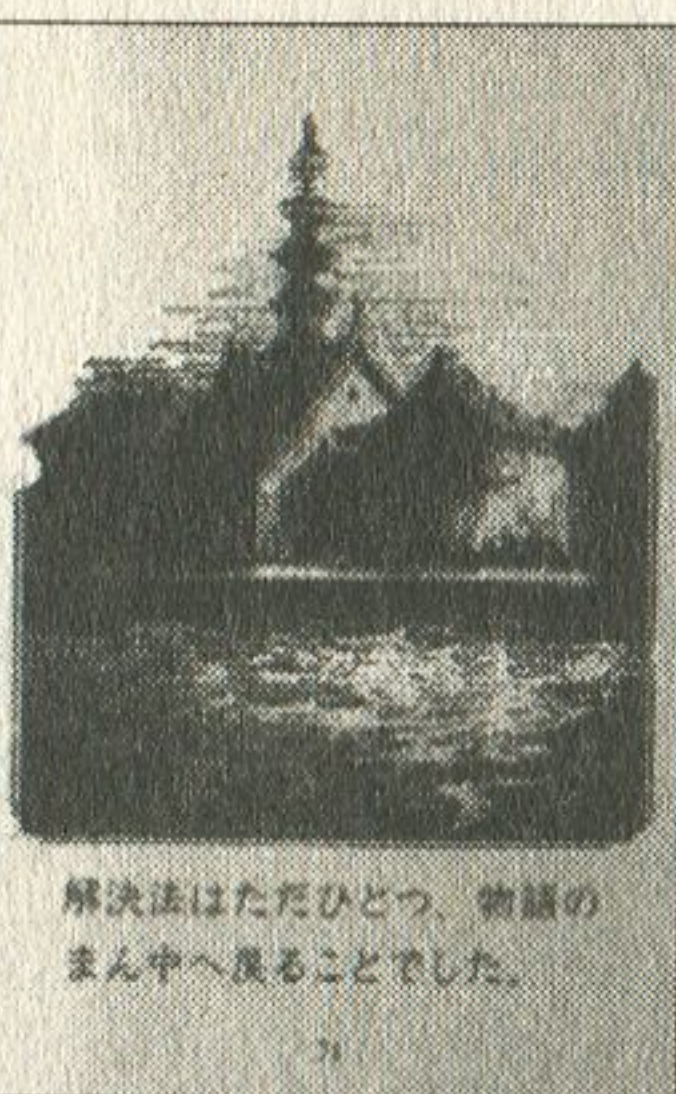
ゲームの領域が広がっています

「ゲームらしくないゲーム」。前回ご紹介した「いろんなひとがいる」も、なんだか分からないけど幸せになれる不思議なソフトでした。今回ご紹介する「LULU」もまた、良質なエンタテインメントソフトの一つだと思います。

主人公は、本の中の宮殿に住んでいる、おてんばなお姫様のルル。でも彼女には友達が一人もいません。ある時庭にロケットが不時着し、ロボットのネモと出会います。ネモは温かさを手に入れるために、遠い星から宇宙に送り出されたのでした。ルルとネモは一緒に旅に出ますが、いつしか二人は離ればなれになってしまいます。はたして二人は無事再会できるのでしょうか……というのが、「LULU」の大まかなストーリーです。

「電子絵本」。たった4文字で「LULU」の本質は説明できてしまいます。ですが、ここには紙媒体にはない、コンピュータならではの様々な演出が息づいています。

そのため、狭い意味でのゲーム性では得ることのできない温かさや、幸せな気持ちを味わうことができるのです。ここに「LULU」の持つ魅力があると思います。

絵本といえばその昔「星の王子

子供向けだけど子供騙しじゃないところが素敵です。

エロの星の名の下に

第6回　パニックドールズ

南 敏久

秋です！　ボクは仕事続きで全く身動きとれませんが、学生の皆さんも中間テストや進路問題などでだんだんキツくなってきているのではないでしょうか。ケケケ。

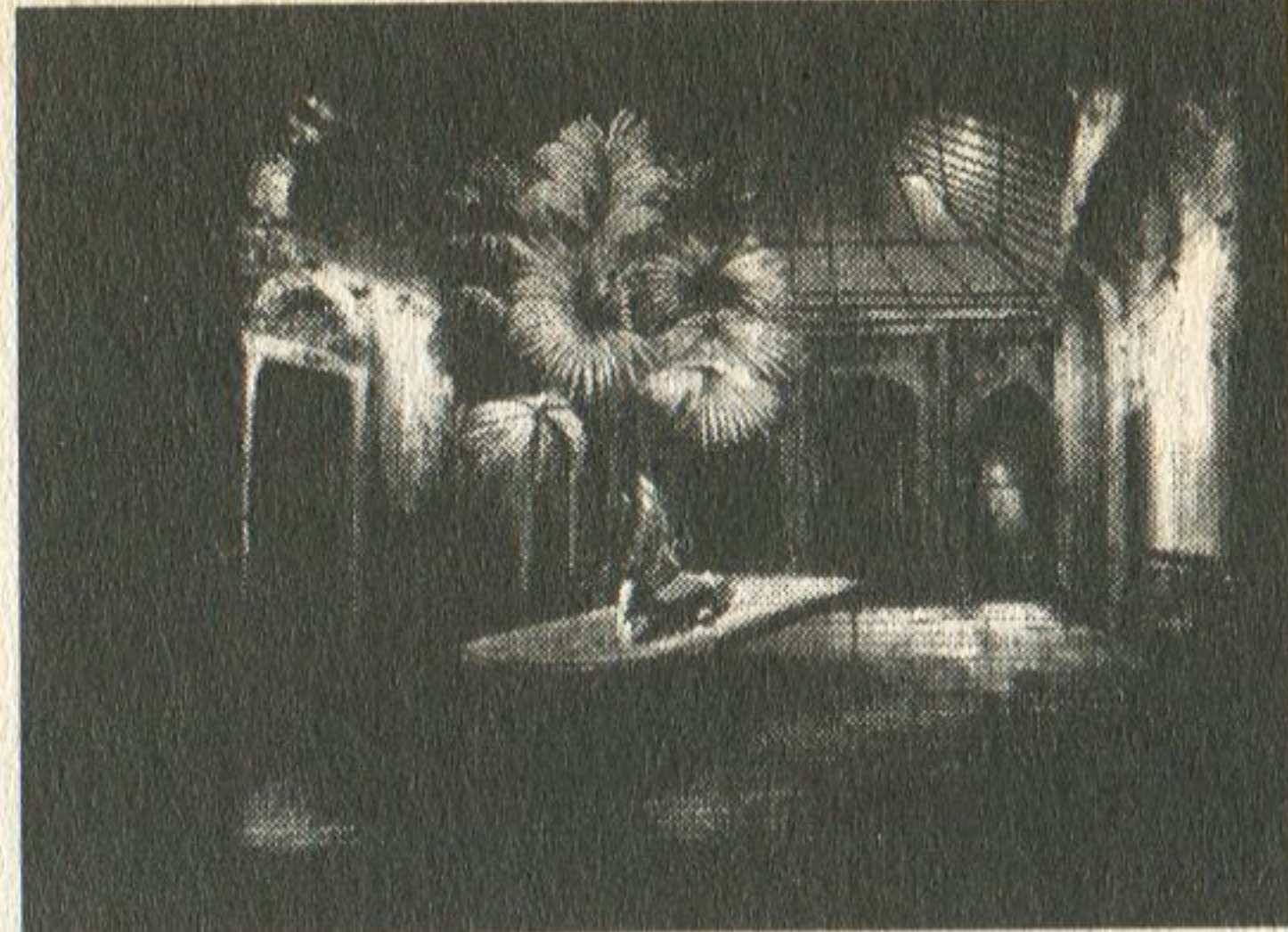
この時期はTV番組の改変期でもあります。変な名前のウルトラマンが登場したり、クソ面白くもない番組がなぜか放送延長してしまったり（シャンOリオン」とかネ）と、宇宙船でファンゴリアなボクにとってはなかなか面白悲しい季節であります。今回紹介するゲームは「パニックドールズ」。悪の組織マブーの神官バラードとなって、3人の美少女戦士（書いていて恥ずかしい）をメタメタのギタギタの汁まみれにするという、アンヌ隊員やカレン水木やさとう珠緒に憧れるボクらの世代にはウレシイゲームなのであります。

南　敏久（みなみ　としひさ）……大神いずみ好きの造形アルバイト。今回紹介した「PD」の元になった「プロデュース」という10年前のパソコンゲームについて詳しい事知ってる人はおハガキを。

小野讃歌

小野さんは最近、「はだかの大将放浪記」を読んで感動した。
それで小野さんは、NHK「アナウンサーたちのロマン」の再放送にも心を打たれた。
また、小野さんは、「男おいどん」の復刻版に共感、涙した。
特に「男おいどん」はボクと同じです
あんたパンツ洗濯しないのか？

綺麗な絵をこちょこちょ触っているだけで幸せになれます。

さま」（サンテグジュペリ作、内藤濯訳、岩波文庫）で、「ゾウをこなしているウワバミの絵」など、文章と挿し絵の巧みな構成に思わず引き込まれたことを思い出します（本当は絵本ではありませんが）。ですが、256色で描かれた「LULU」の19世紀絵画風のグラフィックは、眺めているだけで想像力を刺激するだけでなく、マウスでクリックすることで様々な変化を見せるのです。そのアニメーションは素晴らしく、ロボットのネモの仕草など、一流のパントマイムを見るようで思わず「LULU」の世界に引き込まれてしまいます。このインタラクティブな楽しさと物語の進行が巧みにシンクロし、優れた作家性を感じ取れるものへと作品を昇華させているのです。

日本語版の素晴らしさをぜひ味わってみて下さい

コンピュータ・エンタテインメントの拡大。ゲームの成熟と共に、こうした、今までの枠に縛られない作品が増加しています。「オーバードライビン」（3DO）などは、レースゲームというよりドライブゲームとして一級品の出来で、「アウトラン」の理想が具現化した印象さえ受けます。従来の「面白さ」とは別の次元に存在する「温かさ」「気持ちよさ」といった作品を受け入れるだけの土壌が、ユーザーにも芽生え始めているということでしょうか。

翻訳の妙や声優陣を始めとした日本語版の出来も素晴らしく、コンピュータゲームの中では群を抜く質の高さです。原作者への深い配慮と共に、海外の文化をできるだけ忠実に紹介しようとする日本語版制作スタッフの志の高さが感じられます。特に朗読に音楽家の大貫妙子さんを起用した点など、しっとりとした落ち着きのある深みを作品に与えていると思います。フォントや翻訳の稚拙さなどが目立つ海外移植作が多い中で、内容と共に日本語版の質の高さでも光る作品ではないでしょうか。

このゲームは主に「怪人で女のコを驚かす」→「女のコ気絶」→「魔空空間で女のコ調教」の繰り返しで進んでいきますが、この間に女教師（実は女の子たちのボス）とのロマンスがあったり、メガネたちをカッさらってきたりと、様々なイベントが起こります。女のコの調教にもソフトとハードがあり、それによって変化するオンナのコの愛情値がエンディングにも関わってくるという、なかなかコッた作りになっており、楽しませてくれます。これで登場する怪人が成田亨や野口竜デザインばりにカッコ良ければ、心のゲームの一本になったんだけどなあ。

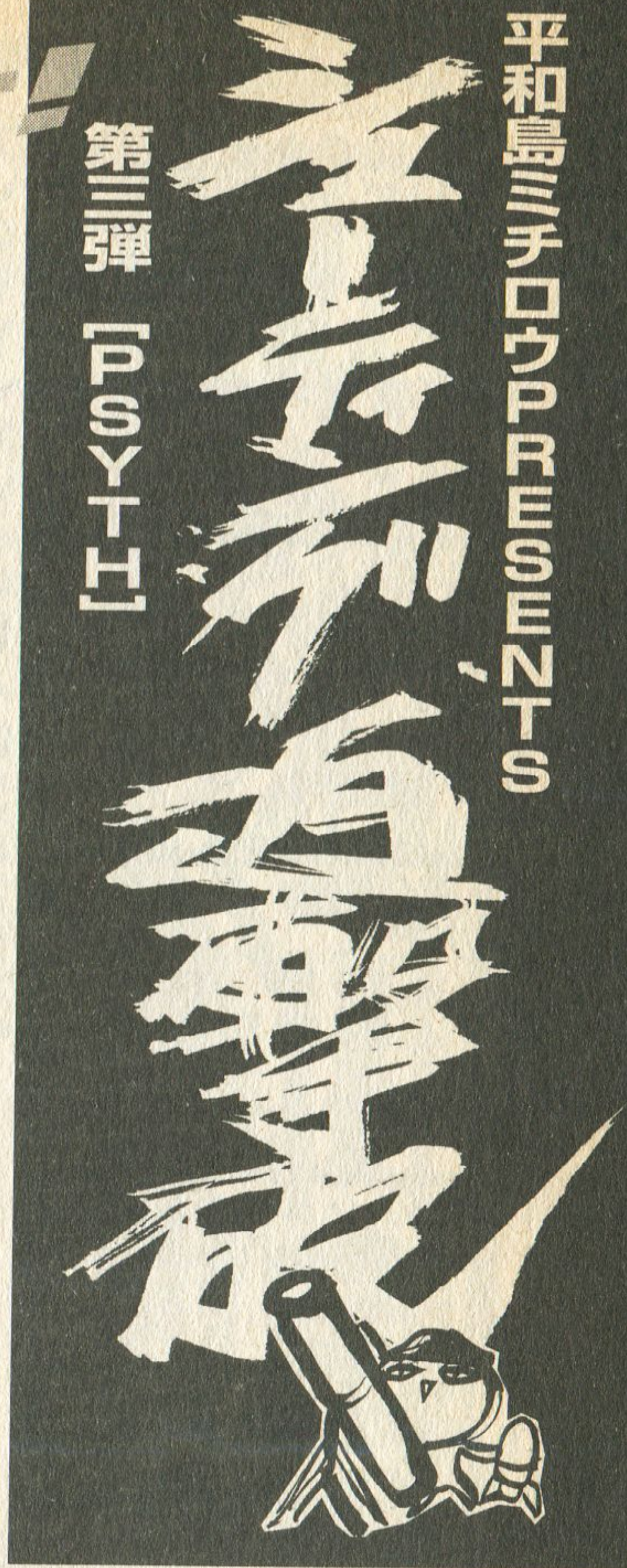
そういえばアンヌ隊員の胸って大きかったですね。

LULU［ETC］機種：Mac・Winハイブリッド／価格：￥4,800／発売日：'96年6月28日／発売元：（株）アリアドネメディア（株）東北新社（株）サテライト（株）ボイジャー／販売元：（株）アリアドネメディア Ⓒ1995 Romain Victor-Pujebet Ⓒ1995 Organa 日本語版 Ⓒ1996 Voyager Japan/Ariadne/Tohokushinsha/Satelight

パニックドールズ［SLG］ メーカー：日本プランテック／機種：PC-9801／価格：￥9,800／発売日：'96年7月19日 Ⓒ日本プランテック

Shooting Mortar!

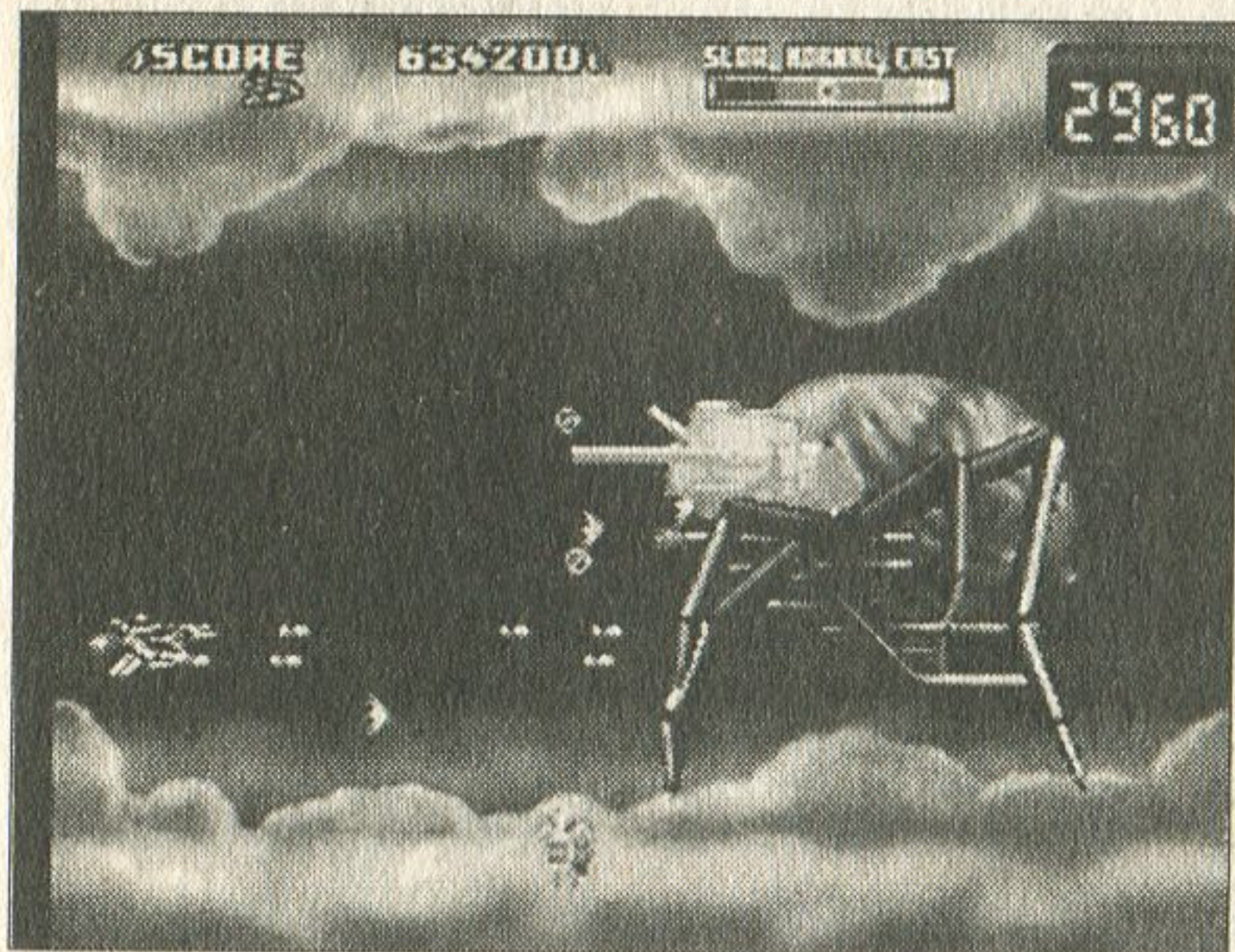
平和島ミチロウPRESENTS

第三弾【PSYTH】

前号のゲーム批評にて念願のシューティング特集も実現し、いよいよシューティング界が盛り上がってきたぜっ！…と言いたいところだが、相変わらずリリースされるシューティングは少なく、トホホな状態だ。

このまま荷物をまとめてシューティングジプシーとなって三千世界を放浪しようかと考えた矢先、見たこともない横シューが神の思し召しの如く私の視界に飛び込んできたっ！

それが今回の獲物である「PSYTH」である。セガサターンで遊べるコナミの作品だぜ上上下下左右左右BA！

ゲームをスタートさせると、舞台は海。光の筋が差し込む中、謎の海洋生物との海底大戦争が始まる。ステージの雰囲気といい、敵のモチーフといい、なんとなく「ダライアス」風味である（敵編隊を倒すと編隊ボーナスが表示されるところもダラチック）。

ゲーム序盤から、敵の攻撃は容赦ない。そこで頼りになるのが、自機に装備されているオプションだ。オプションを発射すると、自動的に敵を追尾し、脆い敵は即破壊、耐久力がある場合は敵に食らいついてダメージを与え続けるのだ。このオプションシステムが、そこはかとなく同社の名作「ゼクセクス」のオマージュを匂わせている。コナミSTG魂は死せず、といったところか。

また、ゲームを進めていると、突然「タステケ…」という消え入りそうな声が聞こえる。この時、画面下のカプセルのようなものを破壊すると、中から救いを求めていた謎の生物が現れ、「アリガトー」と感謝してくれる。この生物、助けられると何事もなかったかのように消えるが、二面ボス登場時に、プレイヤーに恩返しすべく再び現れるのだ。再登場した生物は「ココダヨッ」と声を発し、プレイヤーに自分を撃つよう訴える。

「サラマンダ」のゴーレムみたいなボスです。

それに従って生物を撃つとボーナス点が入り、さらに撃ち込むと、生物は大爆発してボンバーの役割を果たし、儚く散っていくのだ。

この思いもかけぬドラマチックな展開に、私は「のび太と恐竜」を見たとき以来の感動を覚えた。おなじ恩返しでも「パラノイア」とはえらい違いだ（前号参照）。

全二面と短いものの、熱いSTG魂と深いドラマを感じさせてくれる「PSYTH」は、絶対にお薦め。この本編以外にも、ゲーム批評マスコットキャラ「うーちゃん」みたいな謎の顔を落とさないように撃つラブリーなシューティングゲーム（どんなゲームだ）も入っていて良い塩梅。

さらに今、この「PSYTH」を購入すると、もれなく恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル」がついてくるぞ。これはお得だね。

今号の格言
シューティング道 それは、電脳部

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
1972年生まれ。ミネラルウォーター好きの健康第一フリーライター。今年に入って最も衝撃的だったゲームは、3DOの「リターンファイアー」。こんな優れた作品を見過ごしていた己に鉄拳制裁発動中。

ときめきメモリアル ~forever with you~ [SLG]
メーカー：コナミ／機種：セガサターン／価格：（デラックス版）¥6,800（スペシャル版）¥9,800／
発売日：'96年7月19日

GAME SOFT REVIEW

第3特集 ソフト批評スペシャル

- トワイライトシンドローム　究明編／ヒューマン／PS
- NiGHTS／セガ／SS
- 落ち物パズルマンガ批評
- ポポロクロイス物語／SCE／PS
- TOBALNo.1／スクウェア／PS
- NOëL～ノエル／パイオニアLDC／PS
- ときめきメモリアルSS版／コナミ／SS
- ワールドスタジアムEX／ナムコ／PS
- OverBlood／リバーヒルソフト／PS
- 刻命館／テクモ／PS
- 月花霧幻譚～TORICO～／セガ／SS
- デススロットル／メディアクエスト／SS
- 謎王／バンダイビジュアル／PS
- ダイナマイト刑事／セガ／アーケード
- エナジーブレイカー／タイトー／SFC
- 牧場物語／パック・イン・ビデオ／SFC
- スターオーシャン／エニックス／SFC

「ゲーム批評」なのに
作品批評が少なすぎるという声に
お応えします。
話題作、名作を
ピックアップいたしました。

トワイライトシンドローム～究明編

恐怖の中に際立つ。キャラクターのリアリズム

画面演出、ストーリー、キャラクター性など、様々なアプローチでユーザーをのめり込ませる巧妙な作品。

Writer 広尾 遊戯
PLAYTIME 31時間

「怖さ」を引き出す特異なゲームシステム

「トワイライトシンドローム探索編・究明編」は、学園周辺を舞台にしたオカルト、ミステリーアドベンチャーゲームだ。探索編、究明編に分かれているが、それは内容的に全10話のシリーズもの短編ドラマをビデオ上下巻でリリースしたような印象である。

この作品では、様々な表現手法を柔軟に取り入れており、アドベンチャー作品としてはあまり例のない、独創的で実験的なシステムアプローチを展開している。それゆえ、類似するテーマを扱った他の作品と比べて、特に異彩を放っている。それは企画の意図する狙いをゲーム作品として昇華させる上での試行錯誤の結果だと思われ、複数の構成要素を作品として統合するための意図は、このゲームの節々に感じられる「演出」の力であろう。

全10話の各エピソードにおけるゲーム要素は、取説に記載の通り、移動シーン、アドベンチャーシーン、恐怖ムービーから構成され、それらは異なる表現方法が採られている。この中で、特に移動シーンでは、プレイヤーにマイキャラの自在操作を要求する。

プレイヤーが任意に自機やキャラクターを動かすという行動は他の映像メディアには見られないゲームならではの特性であり、それはゲームの面白さの重要な根源的要素だ。だが、お手軽なサウンドノベル方式が幅を利かせる昨今のコンシューマアドベンチャーゲームにおいて、このような移動方法は行き先の選択肢をクリックしたり、そのような文章を読んだりするよりも遥かに能動的かつ面倒な作業だ。しかし、それにともなう行動の自由度とキャラクターとの一体感、道中の臨場感などをこのゲームでは上手く活かしており、それこそがこのシステムの狙いであろうと思われる。

キャラとの一体感を生む移動システム。

真夜中、人気の途絶えた学校を探索する恐怖は、手に汗握り、高まる鼓動を抑えつつ歩みを進めている瞬間があればこそ膨らんでいく。闇に向かって懐中電灯をかざし、目的地に向かって歩くこと。その恐怖を文章そのものの持つテンポや表現力で表しても良いが、このゲームではプレイヤーが自らの意志で操作し、歩かせることにこだわっている。ゲームならではの臨場感やリアリティを優先したこの移動システムは、サイドビュー固定の見た目に地味な画面印象、

良好とは言い難い操作感と相まってとっつきにくいが、ハマリ度はすこぶる高い。そしてその術中に落ちてしまえば、ヒロインたちの恐怖体験を我がことのように感じられるのである。

私の知人は、怖いもの見たさでこのゲームを購入するも、期待を遥かに上回る恐怖にプレイを断念している。彼いわく、「これが映画や小説ならばいざ知らず、このゲームの恐怖はなんとも客観視しがたく、真に迫ってくるので楽しむどころではない」のだそうだ。彼はまさに術の虜となった哀れ（幸せ？）な人であろう。

笑える部分があってこそ、恐怖が引き立つ。

実写による人物の動きを手作業のドット絵に起こしたキャラクターのアニメーションは、リアルでありながらも独特な味があり、ポリゴンを極めて地味に駆使した奥行きのある背景描写とともに、このゲームならではの映像提示となっている。アドベンチャーシーンなどの一枚絵とこれらの背景や人物はそれぞれ表現手法は異なるが、違和感はまったく感じられない。このあたりに開発者の細心の神経が感じられる。

リアリティあるキャラクターと演出

だが、このゲームは何といってもメインキャラの長谷川ユカリ、逸島チサト、岸井ミカの女子高生三人組の会話の楽しさに尽きる。何の前知識もなくプレイした私にとって、この迫り来る恐怖を吹き飛ばすようなハイテンションで生き生きとしたヒロインたちの言葉のリアクションには驚かされた。ともすればワザとらしくなりがちな女子高生風の会話、だがこのゲームのヒロインたちのおしゃべりや人物設定はリアリズムに溢れており、その魅力がこのゲームのドラマとしての中核を成している。

それはシナリオのみならず、演出としても貫かれている。移動シーンでの彼女たちの歩き方一つとっても三様の個性があり、その性格を良く表している。とくに岸井ミカが駄々をこねる際の腰のローリングは痛快無比で、何度見ても笑える。カラオケでの選曲やその歌う仕草、シナリオの明暗を分ける選択肢でのキャラ選別など、このゲームのキャラクターに対するこだわりの演出が随所に見られる。主人公、長谷川ユカリを巡るプライベートな逸話や心象風景も各章を通して巧みに盛り込まれ、第十噂でそれはテーマとなり、プレイヤーは掘り下げられたヒロインの心の奥底を垣間見る。それは人生の走馬燈のように儚く、そして美しい。

各噂の章はプレイヤーの行動を反映した結果ごとに、大吉、中吉、凶の一目瞭然な判定が下され、次の章に進むには中吉以上の結果を出さなければならない。プレイ後、この判定を待つ間のローディングは良い意味で緊張感がある。そして、各章のタイトルに押された巨大な判定印は、それ以上の結果を出さないと消えないことから、プレイの持続効果は満点であるといえる。

総じてこの作品は、感覚的に新鮮な恐怖を体験するとともに、ヒロインたちのリアクションが待ち遠しいという、なんとも不思議な展開のゲームであった。恐怖と笑いが紡ぎだす感覚は、この作品ならではの極めて個性的な側面であり、固定ファンを生み出すだけのパワーの源だと思われる。個人的にもすっかりノセられてしまい、お気に入りのこの作品、ぜひともシリーズ化して定着してもらいたい。

ライタープロフィール

広尾遊戯（ひろお・ゆうぎ）

1967年生まれ。某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たな地平を発見する。無類のTechnoジャンキー。

関連作品

クロックタワー［AVG］

メーカー：ヒューマン／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,400／発売日：'95年9月14日

ヒューマンの「シネマティックライブ」シリーズの3作目。名悪役「シザーマン」を生んだ名作ホラーアドベンチャー。その続編が、プレイステーションで登場するそうだ。ハサミの悪夢がポリゴンで甦る。

トワイライトシンドローム～探索編～［AVG］　メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年3月1日

トワイライトシンドローム～究明編～［AVG］　メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年7月19日

トワイライトシンドローム～究明編

プレイヤーを捉えて離さないシナリオは良いのだが……。

「トワイライトシンドローム」の一風変わった表現手法の是非やいかに？

Writer 須藤 玲
PLAYTIME 22時間

いまいち消化不良だった「探索編」

「トワイライトシンドローム～究明編」の批評をするにあたって、やはり前作である「～探索編」の話をしなければならないだろう。

「探索編」は、発売と同時に購入、即プレイしていた。オープニングデモでいきなり「トイレの○子さん」系の女の子が出てきて驚かされた。正直、すごく怖かった。「オープニングでこれだけ怖いのだから、本編はさらに…」恐怖と期待に震えつつ、プレイを開始した。しかし、最後までプレイしたのだが、怖かったのはオープニングデモだけであった。

アクション性に乏しく、やることといえば主人公の女子高生たちを、話を進めるポイントに動かすだけ。これといって迷うところもなく、たいした謎解きもなく、あっさりと最後まで終わってしまった。各ストーリー自体は面白いものの、やはりボリュームがなく、中には怖がらせるどころかお笑いに走っているものもあって、拍子抜けした。とにかく、アクションゲームとしてだけでなく、読み物としても物足りなかった「探索編」は好きになれなかった。

良く出来たシナリオとそれを盛り上げる演出

それから約半年後、続編である「究明編」が発売されたのだが、前作で抱いた不信感のため、すぐ飛びつくわけには行かなかった。しかし、「究明編」をプレイした周囲の人間に興味なさそうな振りをして「究明編、どうだった？」と聞くと、「面白かった」「良くできている」「怖かった」など好意的な声が圧倒的だった。これは触ってみる価値があるのでは…と思い、おそるおそるではあるが「究明編」をプレイした。

「究明編」は、全体的に、前作の良い部分を膨らませ、様々な点が強化されていた。シナリオのボリュームが大幅にアップしていて、かなりやりごたえを感じたところは好印象であった。

また今回、主人公三人の微妙な心境の変化や考え方などに触れる部分があるなど、非常にシナリオ作りが良く出来ていた。

ゲームの大半がテキストによって進行するアドベンチャー方式なので、シナリオの出来もさることながら、登場人物の会話も重要になってくるが、この作品のセリフ回しは秀逸である。とくに、主人公三人のセリフは、実際の女子高生の声を参考にしたというだけあって、リアリティがありなおかつ会話の面白さを生むことに成功している。中年男性向けの雑誌にいきなり「チョベリバ」といったコギャル言葉が出てくるような違和感、気恥ずかしさはまるでない。

強がりでリーダー格だけど弱い部分を持っているユカリ、おっとりしているが霊感があって頼りになるチサト、お調子者で何かと騒

動を起こす現代っ子（死語）のミカ。それぞれの性格、役割配分がきちんとできていることも、感情移入しやすい要因であるだろう。また、ストーリーを盛り上げる演出も、格段に進歩を遂げている。マニュアルに「ヘッドフォンでのプレイをお勧めします」と書いてあるように、音による恐怖の演出が抜群の効果を生んでいる。暗い部屋の中、一人でプレイしている時、何度ドキリとさせたことか。

制作元のヒューマンは、アドベンチャーゲームだけでなく、アーケードで3Dサウンドによるバーチャルホラー体験ができるマシンも開発している。そのアドベンチャーゲームと3Dサウンドマシンとのアイディアの融合を試みたのが「トワイライトシンドローム」であるといえる。その試みは「究明編」で開花し、優れたホラーエンタテイメントを誕生させたと思う。

不自然さがない主人公たちの会話は秀逸だ。

強制を強いるゲーム性に問題はなかったのか？

「探索編」から大幅にパワーアップした「究明編」であるが、気になる点がいくつかあった。

「探索編」では謎らしい謎はなく、それらしい選択肢を選べば、最低でも次のシナリオに進めた。しかし「究明編」では、なにも考えずに行動したり、違った選択肢を選んだり、危険な行動を取ると、ゲームオーバーになるケースが多い。ゲームオーバーになると、当然そのシナリオはやり直しとなる。

ボリュームのあるシナリオ、魅力ある主人公たちの会話は、初めて体験した時は非常に楽しく、感情移入もできる。しかし、途中でゲームオーバーになって同じシナリオを二度、三度とやらされると、次第に飽きが来て、四度、五度とやる内にシナリオを読むのが苦痛になってしまうのだ。ユーザーに苦痛を強いるのは、ゲームとしてあってはならないことだと思う。

マルチシナリオならばともかく、ほぼ一本道のシナリオを何度もプレイさせられるのは、かなりストレスが溜まるものだ。二回目以降はテキストを早送りできたり、途中でセーブポイントを設ければよかったのではないか？

この、やり直しプレイによって、かなりゲームとしてのテンポが失われるのに加え、キャラクターを話が進むポイントに運んでいくだけという単純なシステムが、さらにその欠点を増幅させているように思える。キャラクターをいろいろと動かせられるのだが、その自由度は少なく、行動を誤るとゲームオーバー。最初のプレイこそ主人公たちとともに「冒険」している気になるが、二度目以降はゲームを解くための「作業」となり、ゲームを遊んでいる気にはなれなかった。ストーリー重視のゲーム性と言えばそれまでだが、せっかくキャラクターを動かせるのだから、もう少しアクション性を取り入れるなり、キャラクターの行動によって展開に変化があるなり、ゲームに幅を持たせて欲しかったところである。

「トワイライトシンドローム」は、会話とシナリオ、演出が十二分に練り込まれていて、確固たる世界観を確立している。それだけに、その世界の中でユーザーをどう楽しませるか、もう一歩踏み込んだところまで考えられていれば、今までにない新しいゲームの方向性を開拓できたかも知れない。

ライタープロフィール

須藤　玲（すどう・れい）

1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。「X-MEN vs ストリートファイター」は、豪鬼＆サイクロップスのペアで精進中。「ヴァリアブルコンビネーション」が気持ちいいよね。

関連作品

クロックタワー［AVG］
メーカー：ヒューマン／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年9月14日
ヒューマンの「シネマティックライブ」シリーズの3作目。名悪役「シザーマン」を生んだ名作ホラーアドベンチャー。その続編が、プレイステーションで登場するそうだ。ハサミの悪夢がポリゴンで甦る。

トワイライトシンドローム～探索編～［AVG］　メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年3月1日
トワイライトシンドローム～究明編～［AVG］　メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年7月19日

A-LIFE SPECIAL INTERVIEW

変わりゆく世界に抱く愛おしさとは何か

ナイツの世界観を影で支える「A−LIFE」の世界。制作陣が込めた思いやゲームとしての意味などを、中氏を初めとした開発陣へのインタビューも含めて一挙掲載。A−LIFEの真実がここにある。

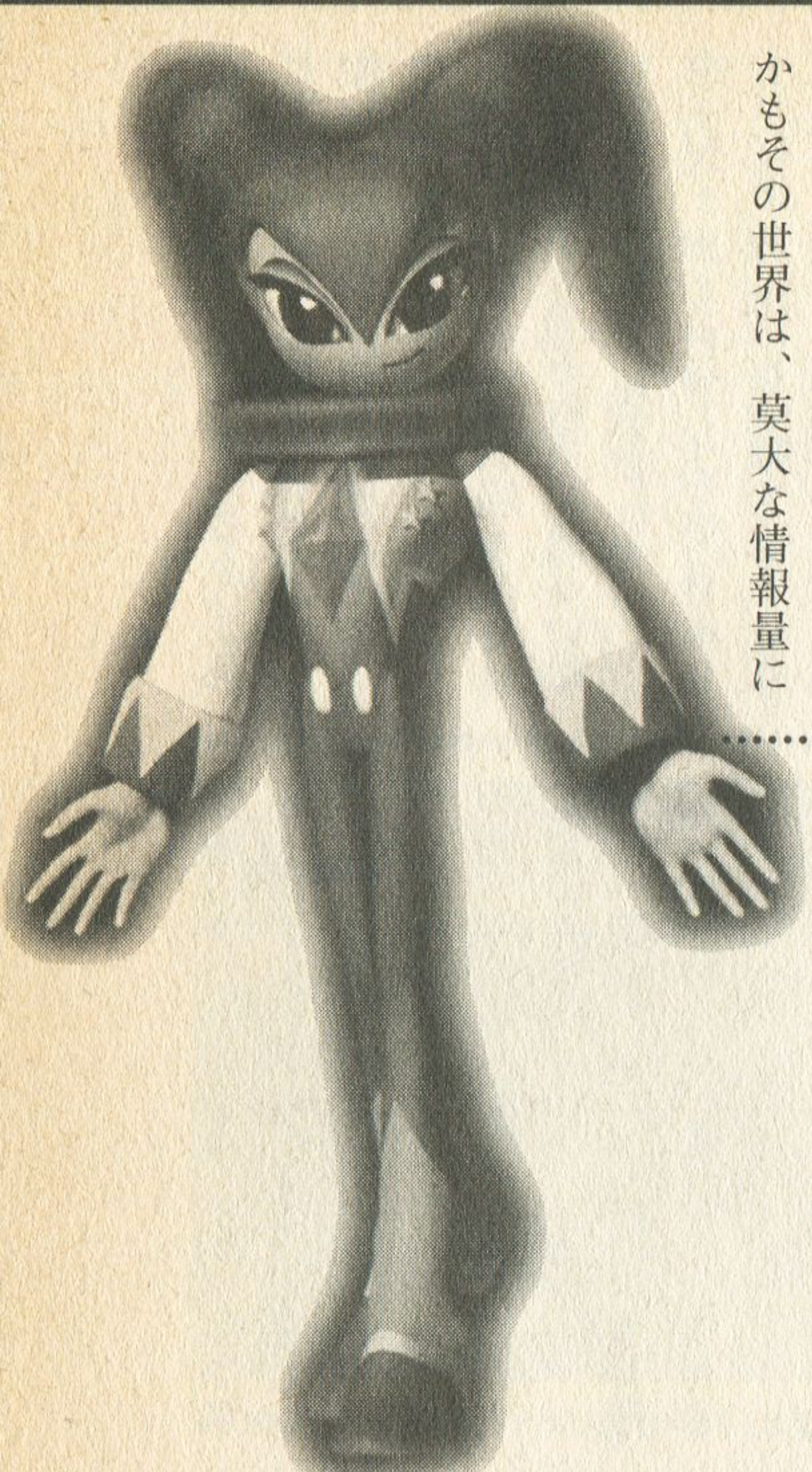
ナイツが発売されて3ヶ月半。その全容は、ゲーム誌や攻略本などを通してユーザーに紹介されている。だが、ナイツの世界観を支える「A−LIFE」については、「ナイツの行動がA−LIFEの進化に影響を与える」「ピアンとメアンが異種配合すると、メピアンという新種族が生まれる」などと現象の説明に留まり、A−LIFEの意味や存在価値などについて語られることは少ない。

そこで、ナイツ・プロデューサーの中氏を初めとした制作陣へのインタビューも含めて、編集部のA−LIFEに対する評価や、制作陣が込めた思いなどに迫ってみた。ナイツの世界に広がる夢の国の住人たちは、作品に何をもたらしたのだろうか。

ナイツにおけるA−LIFEの意味

「A−LIFE」とは、本来「人工生命」(=Artificial Life)の略称で、細胞活動や形態、繁殖や進化などの生命固有の活動をコンピュータ上でシミュレートし、架空の生命活動や生態系を構築することを通して生命の秘密を解き明かしていく、学術研究の名称である。その中でもナイツでは、A−LIFEの遺伝や進化に関する研究がゲーム中に導入されており、ドリーム内のナイトピアンたちの行動や繁殖、進化などをシミュレートすることで、世界に奥行きと愛着を持たせようとしている。そして、その試みは高いレベルで成功している。

実際、ナイツのA−LIFEはプレイヤー毎に多彩な成長ぶりを示しており、ユーザーに「自分だけの世界」を育てる楽しさを味あわせてくれる。また、その主役であるナイトピアンたちが、可愛らしい風貌と多彩な仕草でプレイヤーを迎えてくれ、見ているだけで飽きのこない、希有なキャラクターとなっている。ピアンの顔を見て回ることが、ナイツを遊ぶ際の充分な動機付けになっており、その感覚はモニターの中で動物を育てていく楽しさに近い。

しかも、本格的な育成ゲームと異なり、1ナイトが10分程度で終わる手軽さが、A−LIFEの大きな特徴だ。そのため、つい「もう1ナイトだけ」と誓いながら、ずるずるとプレイを重ねてしまう麻薬性を秘めている。しかも、特に複雑な操作をする必要があるわけでもなく、数字の調整で現実世界に引き戻されてしまうこともな

い。A-LIFEが成長するにつれて、より慎重な行動や配慮が求められるわけでもない。ゆるゆると、プレイヤーは開始直後の気楽さのまま、A-LIFEと戯れていくことができる。

また、他の育成ゲームのように、神の視点から箱庭世界を築き上げたり、モニターの中の生物と関係を築き上げていくのでもない。ユーザーはナイツの姿を借りて、各ドリームを飛翔しながら、ピアンの前でアクロバット飛行をしたり、ナイトメアンからピアンを守るなど、よりピアンたちと直接的な関わり方をすることになる。世界の中に自分の役割が存在し、世界の一員としてA-LIFEに触れていくことができる楽しさ。しかもその世界は、莫大な情報量に裏打ちされたデータの海であり、遺伝という名の確率に支配された、独自の生態系を持つ世界だ。どこまで進んでいっても、その世界のゆらぎを見極めることはできない。この参加のさせ方と、前述のゲームとしての手軽さ、A-LIFEの愛らしさと世界の深さが相互に関係し合って、世界全体への思い入れにつながっていく。

そして、これらが実にさりげなくユーザーの前に提示される。なにしろメインのゲーム性は別の部分にあるのだ。皆の目の前に広がっているのだけど、それに気づいた人しか訪れることができない、もう一つのナイツ・ワールド。それが、A-LIFEなのだ。

（編集部／プレイ時間382夜）

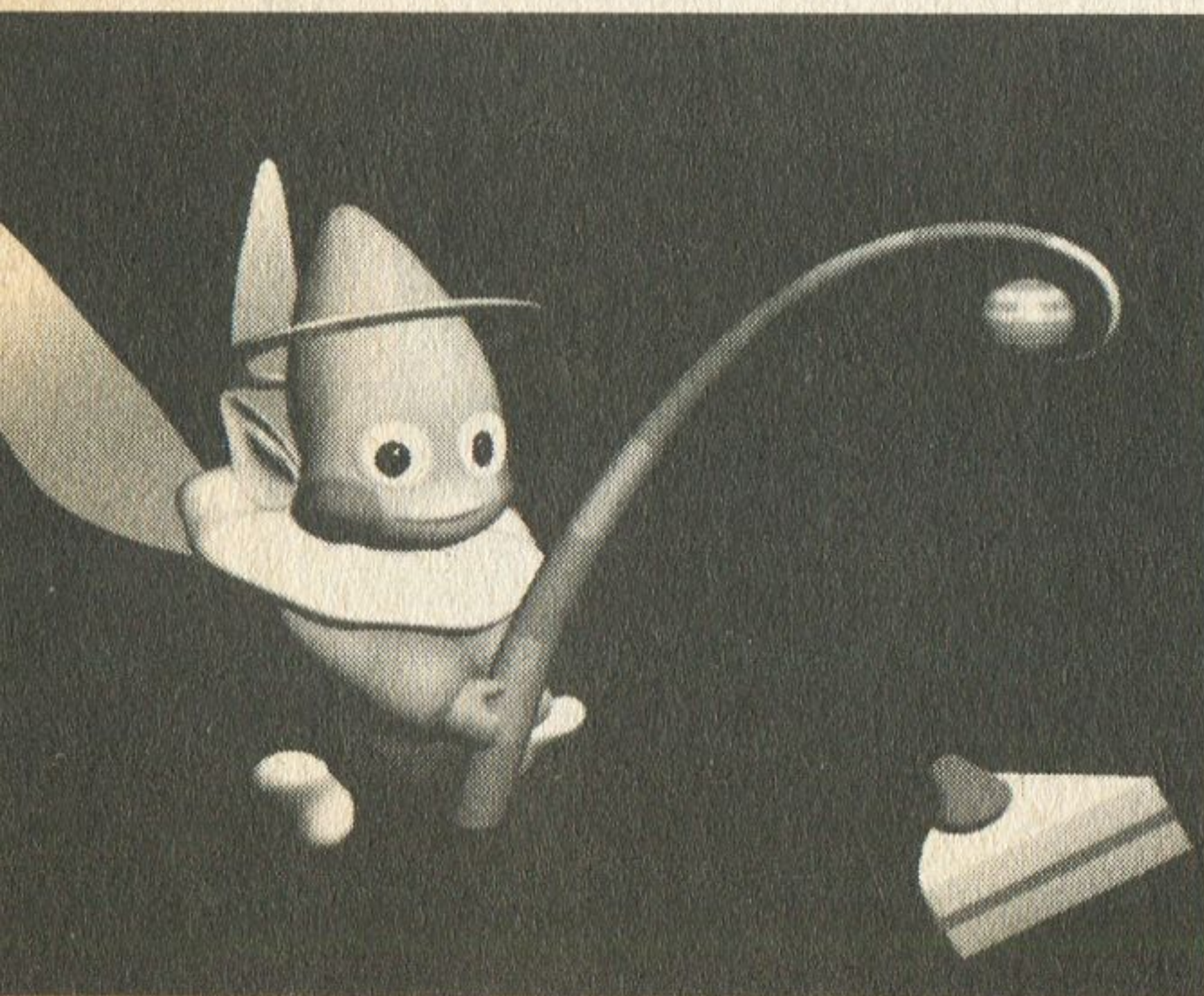
制作陣はA-LIFEに何を込めたのか

では、こうしたA-LIFEを、制作陣はどのような思いを込めて作り上げたのだろうか。お話を伺ってみた。

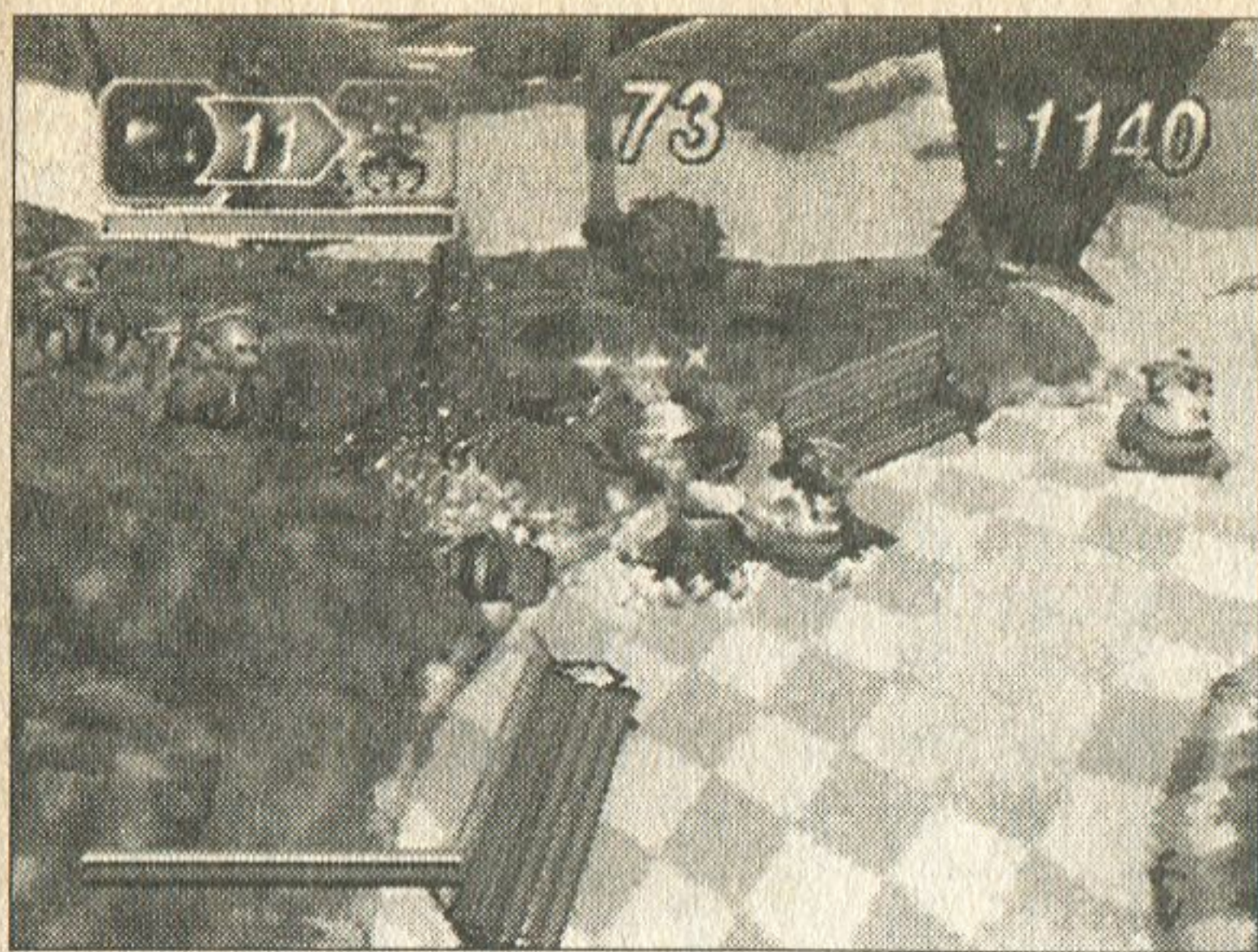
中：僕はポピュラスやレミングスみたいなゲームが好きなんです。ポピュラスは画面上で動いている人々を見るだけでも楽しいし、レミングスみたいな、小さい奴らがちょこちょこ動いているのを見るとすごく嬉しい気分になって。その辺りはピアンにも近い物があるのかな。

編：大いに関係あると思います。

中：本当は、もっとA-LIFEにゲーム的な意味を持たせたかったんですけどね。でもそうしたらゲーム性も変わるだろうし。そのうちA-LIFEが主体のゲームを作ってもいいね、という話になって、今の形に落ち着いたんです。

編：A-LIFEがなければ、プログラムが相当軽くなりそうですね。

片野：はい（笑）。やっぱり調整に時間がかかりましたね。全体的にタイトなスケジュールの中でも、特にA-LIFEの部分は、調整に多くの時間を割いてもらったんです。

中：形態や特技の遺伝などは、確率の問題なので、偶然すべてのメピアンが同じ種類になってしまったり、ピアンの行動が全部画一化されてしまったりする恐れがあるんです。あるパターンにはまりこんでしまうと、A-LIFE全体がダメになってしまう可能性があった。なんとかうまく処理できたと思います。

編：ピアンたちが可愛いですね。色んな行動をして迎えてくれたり。

飯塚：僕はメピアンを作るよりも、ピアンに新しい動きをさせる方が、楽しいんです。家でもピアンばっかり数を増やしていて。A－LIFEの仕組みとか、全部解ってるはずなんですが、それでも新しい動きをすると嬉しいんですね。
中：スーパーピアンを作るよりも、ピアンに新しい動きをさせる方が、難しくなってるよね。開発中は、ラジコンをしている姿とか、行進している姿とか、色々見てたのに。家で遊んでいると、なかなか出てこない（笑）。
片野：実はプログラムを少し調整して、確率を下げたんです（笑）。

ナイツがナイトピアンの卵を孵す瞬間。

飯塚：フローズンベルで、ボブスレーコースをそりに乗って逆走してくるピアンとか、いますよね。
中：本当？　俺、見たことがなかった。ナイツに衝突したりして、危ないんじゃないの（笑）。
片野：面白いから、残したんです。
編：ピアンの飛び方にも、差がありますね。
中：うちでも、高いところを飛んでいるのと、低いところを漂っているものがいる。
片野：知能が高いピアンは飛ぶのも上手いから、高いところにいるんです。うちで遊んでいるデータだと、結構みんな上の方を飛んでいますよ。
飯塚：ナイツには、いろんな楽しみ方があって良いと思うんです。A－LIFEを気に入ってもらって、徐々に操作になれていく上で、最終的にオールAが取れたりすると嬉しいですね。

ジレンマを越えて新しい物を創造する姿勢

中：本当は、個々のピアンに名前が付くはずだったんです。ポーズボタンを押すと、画面上に名前が表示されて確認ができて。しかも、名前自体も遺伝で受け継がれて、徐々に変化していくような。
編：それはピアンにもっと愛着がわいたと思います。
中：ただ、セーブ容量が大きくなりすぎて、バックアップRAMを持っている人しか遊べなくなるので、今回はカットしたんです。他にも、もっとパラメータを入れれば、もっと面白くなっただろうなという部分もあるんですよ。
片野：プログラム的には大変になりますけどね（笑）。
中：今回、A－LIFEというものを初めてゲームに取り入れて、面白い物ができることがわかったので。今後に繋げていきたいところですね。
編：A－LIFEには、自分だけが発見する喜びがありますね。
中：その辺はかなり狙った部分ですね。
編：今は、そうした「自分だけの喜び」がゲームに求められにくくなってきていませんか？　誰もが攻略本を読めば攻略できたり、再

片野 徹
セガ第3CS研究開発部所属。
「ナイツ」プログラマー。A－LIFEのプログラムを担当。

飯塚 隆
セガ第3CS研究開発部所属。
「ナイツ」メインプランナー。

中 裕司
セガ第三CS研究開発部部長。
「ナイツ」プロデューサー兼メインプログラマー。

ナイツ［ACG］
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格¥5,800／発売日：'96年7月5日

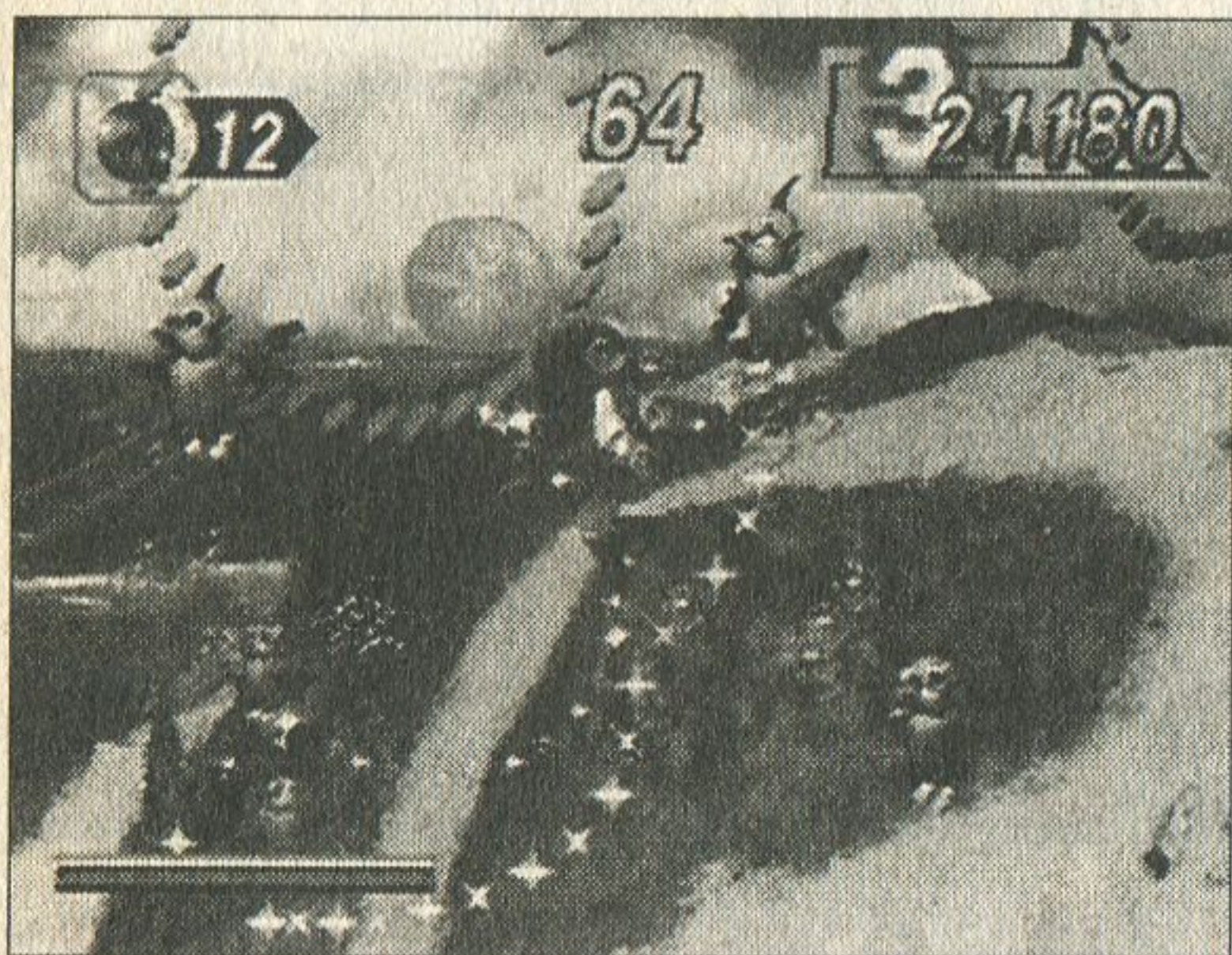
現できることが求められるような。

中：そうした「攻略本の都合」的なことは、ゲームを作っている間は全然考えたことがなかったですね。

編：メインのゲームの方で言えば、速く飛ぶことよりも、優雅に飛ぶ方を重視されていますね。ランクも高くなるし。

中：ええ。それも「ナイツは今までのゲームとは違うんだよ」という、ユーザーに対するメッセージなんです。どんなに速く飛んでもAランクがマークできなかったら、速く飛ぶことに対する疑問を感じてくれる人もいるんじゃないか。だから、A-LIFEにしろ評価システムにしろ、そうした僕たちからのメッセージに気づいてくれた人は、面白いと言ってくれるんだけど、気づかない人はそのまま遊ぶのをやめてしまう。新しいことをしようと思ったら、どうしてもどこかで犠牲を払わなければならない。そこがジレンマですね。

編：今までのルールとは違うものを要求されると、そこでゲームを止めてしまうことも、ありますからね。

中：でも、似たようなゲームばかりでつまらないと思っている人も多いわけですよ。だからこそ僕らは、新しいものを提示しようとして一生懸命努力するんですよね。本当に、儲けだけを考えていれば格闘ゲームやRPGを作っていれば良いんです。でも、今はそんなゲームが多いから、ユーザーが飽き始めてしまっている。マニアしか残らなくなっていくし、業界として健全な方向じゃない。だからナイツを出したことで、業界が活性化する何かの手助けになればいいな、クリエイターとユーザーが、何か気がついてくれればいいなと、思うんです。

メピアンとナイツ。ナイツへの好感度が増すと出生率も上がる。

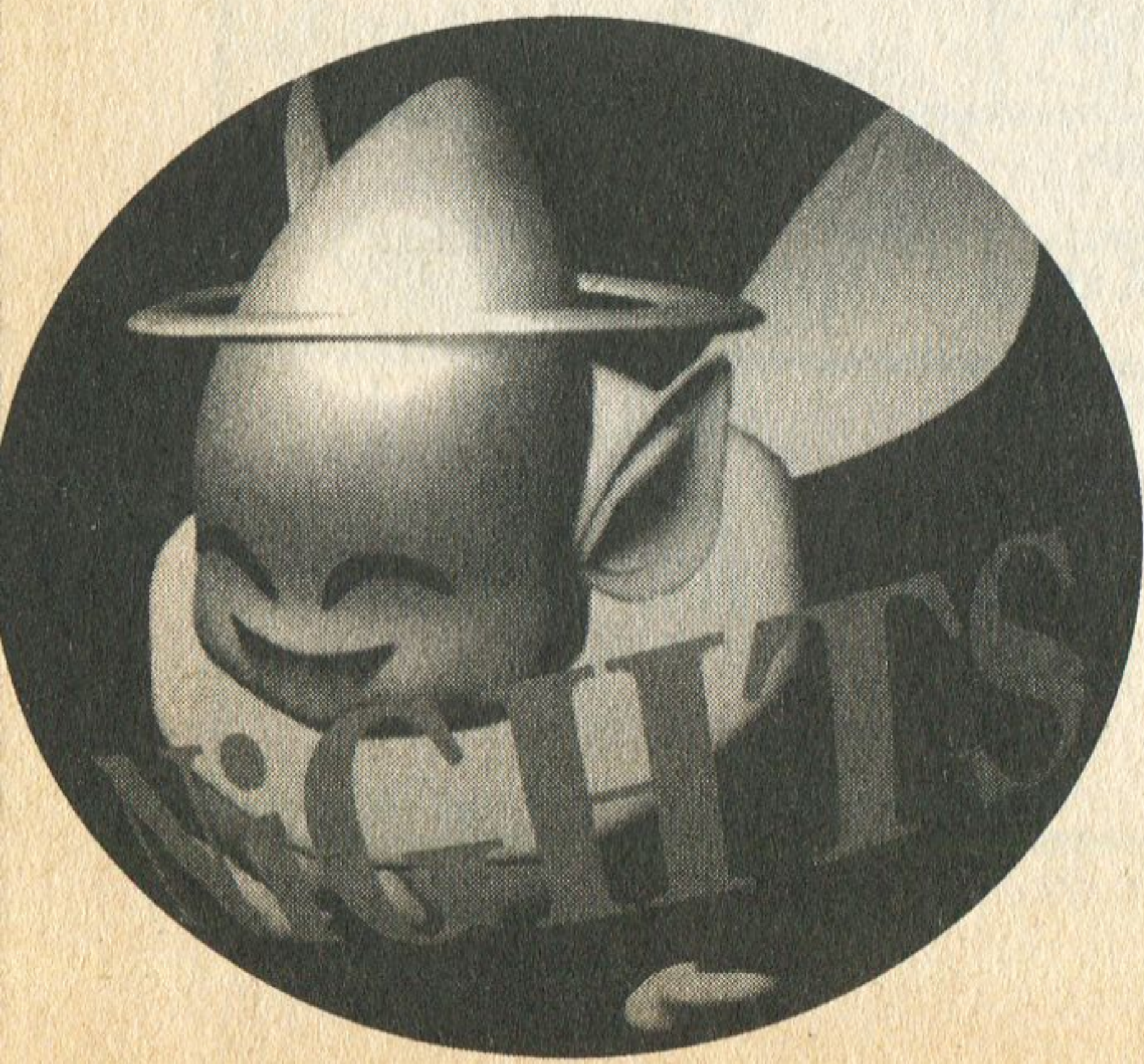
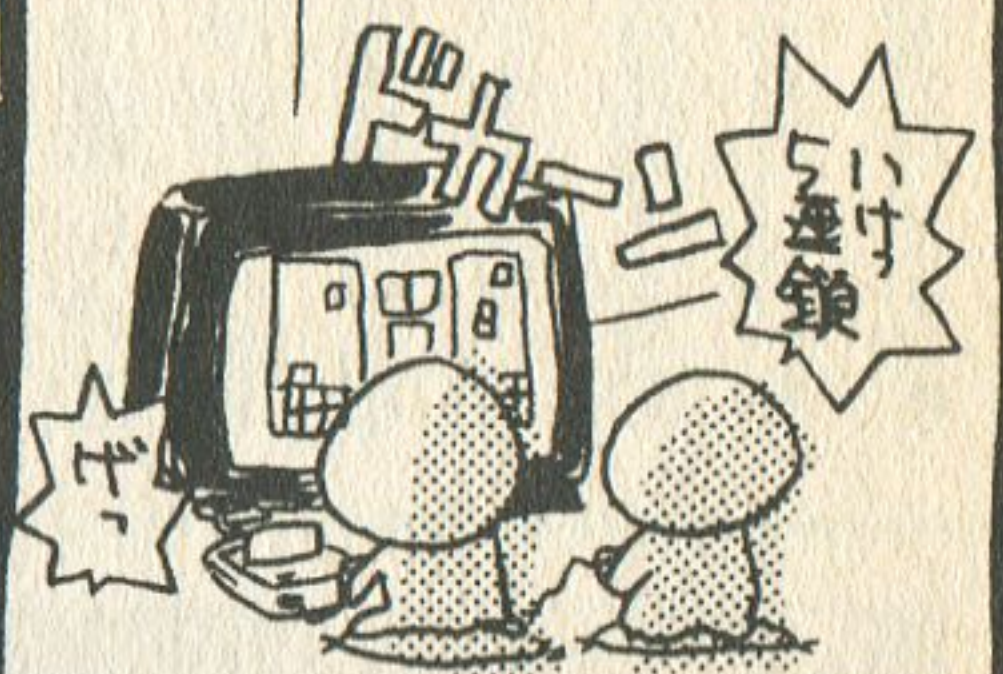
編：その中でもナイツは、A-LIFEも含めて、中心に自由度の高いしっかりとしたプログラムがある、非常に内骨格的なゲームのように感じました。

飯塚：芯になる部分を考えるまでに、相当時間がかかりましたからね。その芯をしっかり作っていこうということで、ミーティングを重ねていきましたから。

編：A-LIFEはまた、1日10分でも楽しむことができる。1日に1ナイトしか遊ばなくても、1月もすれば世界が変わっている。それを目で見て確認できる楽しさがあります。

中：そこも人それぞれなんですよね。A-LIFEも含めた、ナイツの楽しみ方というのが。だから間口の広い、それでいて遊び込むと奥の深いゲームになっているんじゃないかと、そう思います。

（聞き手・構成　編集部）

これまでゲーム業界は一貫して、「重いゲーム」とばかりに、プレイヤーの負担を増やすこととゲーム性の増加を混同したまま進んできた面があった。その中で、A-LIFEの示しているある種の「軽さ」は、今後のゲームの方向性が決して一つではないことを示しているように思える。また、ストイックに道を極めていく系のゲーム性ではなく、ユーザーが自ら楽しさを作り上げていく系のゲームは、ユーザー層の拡大と共に更なる発展が楽しみなジャンルだが、A-LIFEもまたその可能性を広げた物として、大きな意義があるように思う。読者諸兄は、どのように感じただろうか。

最近はかなりの数の「落ちゲー」なるパズルものがリリースされています。
ドカーン
いけっ5連鎖
ゲッ
そこで
新キャラ登場!!
パカパカパーン
カオスくんだ!!
ゴゴゴゴゴゴゴ
パンパカパーン
頭はフォーク
両の腕には○と×がついております。
足はキャタピラ
原案を作った松井編集部員にインタビューしてみましょう
いやーボクは今回第三弾を担当したんで、ボクなりにデザインとゆーことを考えてみました。彼は、頭のフォークでものを突き刺し、両手で判定するんです。
あっカオスくんが動き出しました。
ゴゴゴゴ
これは「たけしの挑戦状」!! あっ嫌な顔をしています。
たけし
「たけしの挑戦状」はクソゲーとして珠玉の一品ですからね。
サスガ
オチゲーマッド批評だよ。
ホント?
さあ、それではまいりましょう「落ちゲー批評」。名作としてはコンパイルの「ぷよぷよ」。これは言わずと知れた一作!! 連鎖を初めてやったのは「ドクターマリオ」ですが、このゲームは対戦の楽しさを作りました。
まじゃ～

さあ、カオスくん。ソフトを吟味して参ります

ゴゴゴゴゴ・・・

あっ

ザザッ

最初の一本は、

任天堂の『パネルでポン』だ。カオスくんも満面の笑み!!

ピンポーン

この作品は完成度の高いゲーム性と思考性が秀逸!!

カーソル内のパネルを入れ替える

3枚以上で消える

微妙に上がっていく難易度があなたを中毒へ誘う。

やめらんない~

やめらんない~ あぁ~ 助けて~

瞬時に計算し、パネルを消し去るこのゲーム。奥の深さはやはり任天堂テイスト

公正

と、いうことで。。。

マジカルドロップはSTGだ!!

シューティングゲーム

ふっふっふっ『マジカルドロップ』が、パズルだと思っている人。甘い甘い甘い

ドロップを取る

だんだん迫ってくる

移動

そして同じ色(3コ以上)に向けて飛ばす

えいっ

ドロップ破壊

ヤッター

立派なSTGだっ

うーん もう完璧

この作業をものすごいスピードでこなす。これはまさに脊髄反射ゲーム

コンシューマ移植の「1」はキャラ変えて、マニアの不評をかったんだよねー。今度の「2」はアーケード版のキャラなんでウレシイ。

「1」はメルヘン狙いすぎッス

おっとそうしている間にも

カオスくんが何か刺したようだ!!

ザザッ!!

マジカルドロップはDECOさんの商品です。

あっ
シブい顔をしている
ズヘ〜ン

これはくるりんPA!」だ。

「くるりんPA!」は爆弾と導火線をつなげて、連鎖を作るタイプの落ちゲー。

上からふってくる導火線の形を判断し、つなげていくのは、テトリス的でやり込める。アイディアはGOOD!!

ただ、いかんせんキャラのセンスがひどすぎる。雪ダルマはいいのだが。

う〜ん

いくよ!ジャンボ

敵に対する攻撃が相殺されてしまうのも地味さにつながり失敗しているのでは?

いいセンいってるだけに、いいたい!!「2」に期待します。

注

ちなみに「ばくばくアニマル」(セガ)はキャラはサイコーにイカすが、ゲームなオーソドックス

エサと動物を分けたイミがあまりない?

次!!

ザザッ

これは「でろ〜んでろでろ」(テクモ)くだらないダジャレとなかなか燃えるシステム。コマがびよ〜んとのびるのはナカナカ。

どこにつながるかおもしろ!!

ルーレットをつかいこなせ!

次!!

ザザッ

おお〜 これはタイトーの名作、「パズルボブル2X」

真打ちの登場にカオスくんも笑いが止まらない

HA HA HA HA HA HA HA HA

マジカルドロップがシューティングならパズルボブルもシューティングかなぁ

??

そもそも両者とも「落ちてくる」じゃなくて「撃つ」んだよな。

ドキャ〜ン

でぶ

©タイトー

くるりんPA! SKY THINK SYSTEM

ただ、マジカルドロップは
思考性より
反射神経重視
なのに対して

パズルボブルは
思考性+
腕(テク)が必要となる。

たくましい

これは
このゲームに
ビリヤードの
要素などが入ってる
ためで
ここがまた
ものすごい
中毒性を生むのダ。

うまく消せるとうれしー

失敗すると地獄～～。

やっぱパズルの
面白さは
発●度と中毒性

それに
パズルボブルの
エライところ
は二人用も
おもしろい
ところ。

ゲーム性が多彩

そして、発●度No1 炎の対戦落ちものゲーム

コナミの
「対戦ぱずるだま」だぁ!

とにかくハデ。
ドカーンと攻撃
ドカーンと帰ってくる。

この
ダイナミズムが本流!!

中途半端な攻撃は
即、死につながる!!

フッ

ああ

こんな上まで
つまってても…

こだまをうまくかえせば
一発逆転!!
このゲームはズバリ
ねばり腰!

なっとう
すきー

↑関西人小野

あー

わん

←10万2千のナゾの犬

犬は
弱かった
なあ。

しかしさー
「ぱずるだまはいい
ゲームだけど
なんでもかんでも
「ぱずるだま」ってー
のはねー

ときメモとか
まる子ちゃんとか
ツインビーとか…

ポイ

仕事
おわり～

ハッ

ああっ

りくつっぽい～

カオスくんが
「ゲーム批評」手にして
嫌な顔を!!

ゲーム批評

とりあえず
みんな
ゲームの評価
は自分でも
しようね
!!

新キャラだったのに～

END.

プレイ時間 パネポン(20h) マジカルドロップ(10h) くるりんPA!(13h) でろ～ん(30h) ばとばく(15h) パズルボブル2,2X(50h) ぱずるだま(12h)

GAME SOFT REVIEW ③

ポポロクロイス物語

見事に描かれた世界。名作へつながる確実な一歩

素材も一流。味付けも最高。だが残ってしまう今一歩の食い足りなさ。その感覚を生むのは何なのか。

Writer 春生 文

PLAYTIME 40時間

子供も大人も遊べるRPG

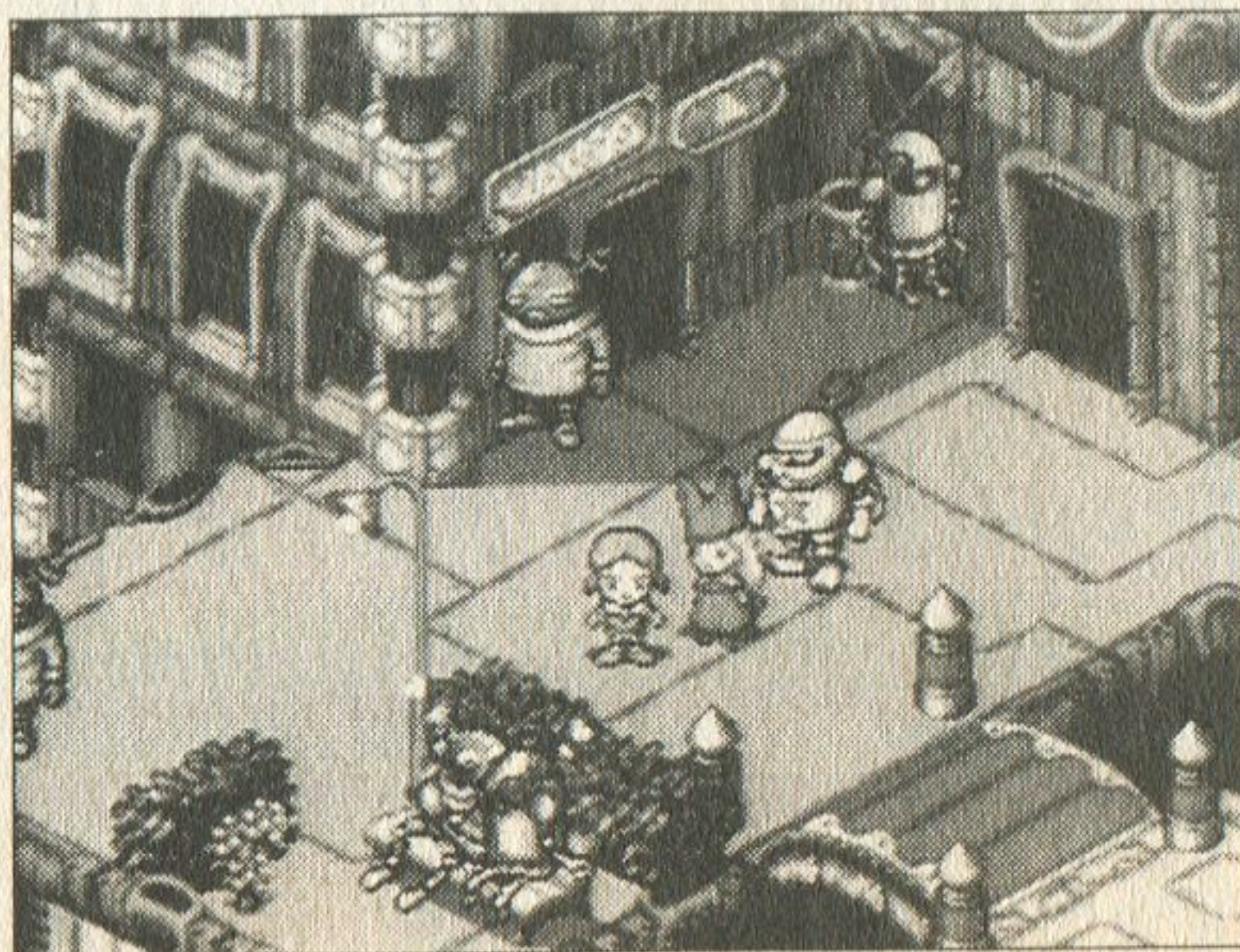
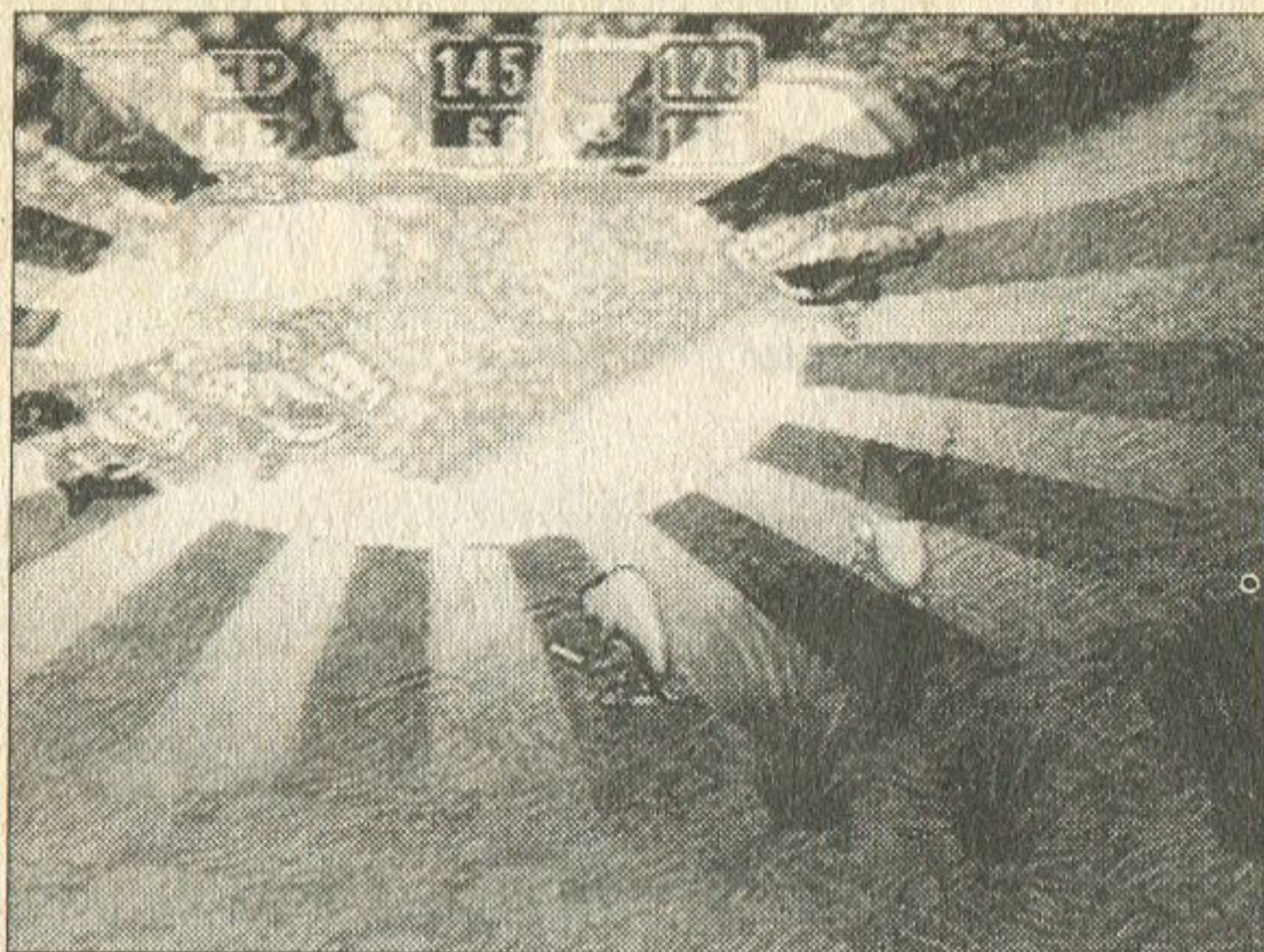
忘れられない感動に触れてほしいと銘打ち、SCEが満を持して送り出した作品。それが「ポポロクロイス物語」である。

ポポロクロイス王国の幼い王子ピエトロは、死んだと思いこんでいた自分の母親が、実は王国と自分を守るために、過去に氷の魔王と戦い、その結果、闇の世界に取り込まれてしまったという事実を知る。そして母の意識を取り戻す旅に出ることで、頼れる仲間を得、世界の真実に触れながら、成長していくのである。

クォータービューの立体感溢れる世界描写のもと、主人公は仲間を引き連れてフィールドを走り回り、敵と遭遇すれば、そのままフィールド上でコマンド選択型タクティカル戦闘画面に移行し、戦闘終了後には経験値を得、レベルアップもする。技や魔法の名前を叫んだりする辺りが、「アークザラッド」系のニュアンスを醸し出しており、プレイ感としては、オーソドックスな「新世代機RPG」と言ってしまっていいだろう。

細かい描き込みによる世界観の再現は、その原作に払った敬意に満ちており、物語を進める手を止め、ただその場所にたたずんでいたいと思わせられることが何度もあった。キャラクターはかわいらしく、表情豊かで、柔らかく心地よい音楽は耳に残り、声優を起用したナレーションなども、まさに絵本のような雰囲気を醸し出している。所々に挿入されたアニメーションも、非常にクオリティの高いもので、そのための複数セーブ(上書きのみでなく、セーブファイルを別に取っておける)なのだな、と納得出来た。特にフライヤーヨットの浮上シーンは素晴らしく、爽快感に溢れている。

それでいて本作は、アニメとアニメをゲームでつないだだけの「デジコミ」ではない。アニメで見せたほうが効果的であると判断した部分のみを示した、理想的な「アニメ処理」がなされているのである。

物語の展開は実にゆったりとしており、童話のページを繰るような感覚だ。ピエトロ王子に対して完全に感情移入してゲームを進める、というよりも、勇敢な幼い王子の冒険物語を読み進めているようだった。森の魔女ナルシアが頬を赤く染めて照れ、白騎士が吠え、ガミガミ魔王が飛び跳ねるのを、

描きこまれた世界は動き回るだけで楽しい。

ページの向こうから瞳を輝かせて見守る楽しみ。それは、幼いころおとぎ話のページを繰った童心に似た、優しく温かい気持ちだった。

おとぎ話の中の世界…。それは、童心が求めてやまない永遠の理想郷だ。その姿は、ポポロクロイスの世界観に重なっている。日本の子どもたちの心の奥に、かすかに、けれどしっかりと住み着いていた理想世界と、様々な約束事。それが今、ゲームとなって蘇り、色と音とに生き生きと復元され、プレイヤーの訪れるのを待っている。わたしたちは、またひとつ、秘密の王国を手に入れたのだ。

戦闘の演出効果も派手だ。

惜しいラスト 名作への道は険しい

しかし、「ポポロクロイス物語」は、非常に残念なところに踏みとどまってしまったと言わざるを得ない。母を救い出すことを目的とし、辛い旅を乗り越えて来たピエトロ王子の帰り着く場所は、ただ一つだったはずである。終盤、物語を盛り上げたいと考えるのはかまわないが、方法論を誤った結果、ツケを払わされるのは、惜しいところで名作の評価を取り逃す制作者側だけではない。感動のクライマックスを待ち続けたプレイヤー側もまた、それを負うのである。ラストの感動へとつながって行くはずの繊細なモチーフ群は常に、空中分解の危険をはらんでいる…。

プレイヤーの心の動きを丁寧にトレースし、どこが最善の「引き際」なのかを見定める目を持てたなら、「ポポロクロイス物語」は、まさに忘れられない感動を与え得たはずだ。しっかりとした原作を選択し、敬意と誠意を持ってゲーム化し、私たちに新しい「おとぎ話」を贈ってくれたのは、他ならぬ「ポポロクロイス物語」だったのだから…。

名作絵本のようなやさしい絵も魅力的だ。

加えて若干の苦言を述べるとすれば、基本的な部分における作り込みにも、不満がないではなかった。戦闘後にモンスターが落としてゆくトレジャーは、プレイ中のお楽しみのひとつなのだが、せっかく落とされた宝箱が「侵入出来ない場所にあって取れない（壁の中など）」という局面が何度かあったのだ。偶発的な不具合の可能性を差し引いても、やはり気にかかった。また、PSの純正パッドでは、十字カーソルの形状上、斜め入力がしづらいのだが、主人公の移動経路が斜め主体となっているため、操作に慣れるまではストレスを感じる。細かな部分ではあるが、プレイ感覚を左右するベイシックな点だけに、以降の改良を、願いたいと思う。

名作への道は険しい。

しかし本作は、充分、大いなる足跡に成り得たはずである。ゲームはやがて動く絵本として、大人たちに、子どもたちに、新たな王国の鍵を手渡して行けるようになる…。

その日を、信じたいではないか。

ライタープロフィール
春生　文（はるお・あや）
1967年生まれ。誕生日を迎えるたび、生きてこれたことに感謝する。人はいつ死ぬかわからない。だからこそ、いつ死んでも悔いのないように精一杯生きていたい。三十路まで半年もない今、人生は常に足りない。努力は、惜しみたくない。

関連作品
アーク ザ ラッド［RPG］
メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥2,800／発売日：'96年7月12日
「プレイステーション・ザ・ベスト」という低価格版の発売で再び売れているとのこと。Ⅱの発売は少しのびたけど、その分深く練り込まれているといいですね。

ポポロクロイス物語［RPG］　メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年7月12日

TOBAL NO.1

スクウェア発3D格闘ゲームの真価を問う

一般ユーザーからゲーマーまで、多くの注目を集めた「トバルNO．1」は、その前評判通り優れた作品だったのか？

Writer 若松　匠

PLAYTIME 32時間

一般性のある分かりやすい内容

衝撃のプレイステーション参入を果たしたスクウェアの一作目は、RPGではなく3D対戦格闘であった。それが「トバルNO．1」（以下トバル）だ。

大量のTVCMや雑誌で言われていたように、この作品は新たな3D対戦格闘の道を示すことが出来たのか、非常に興味深いところである。

またこの作品は、ドリームファクトリーという、「バーチャファイター」「鉄拳」などといった格闘ゲームを手掛けた制作者たちが開発を担当しているという。いわば夢のタッグの実現だ。いやが上にも期待は膨らみ、胸をはずませつつプレイしてみた。

ゲームを始めると、テクスチャーを貼ってないものの、キャラクターが滑らかに動いている。操作した感じも、入力の反応も良く、十字キーを押した通りにキャラクターがフィールドを動く明快な移動システム、プレイステーションのパッドに合わせ上・中・下段に振り分けられたボタンなど、なかなか親切設計であり、特にストレスは感じなかった（ボタンによるジャンプは馴染みにくかったが）。

難易度の方も適切に設定されており、他の格闘ゲームに見られるCPUの超反応（注）もないので、不快感を募らせることはなかった。

分かりやすい入力形態、適切な難易度など、かなり一般ユーザーを意識した作りであり、それに関しては成功していると思える。

制作途中のゲームのような印象だった

そんな「トバル」であるが、手放しで絶賛できるかと言えば、なかなか厳しい部分がある。

基本となる格闘部分であるが、まずプレイしていても爽快感がまったく感じられない。キャラクターに重みがなく、相手を攻撃する感触、攻撃をされた時の痛みなどが、プレイヤーに伝わらないのだ。連続技などを決めても、それに見合うだけの気持ち良さが得られないために、プレイしていても面白くないし、技を極めようという気になれない。

他の3D格闘ゲームが、より豪快、より派手になっていく中で、「トバル」は非常に地味な作品に見えてしまう。基本となるシステムはしっかりしているが、プラスアルファ的な「トバル」らしさが感じられないので、他の格闘ゲームをやりこんでいる人間にとっては物足りなさを感じてしまうのではないか。

次に、全体的な演出の不足があげられる。前にも少し触れたが、ゲーム中でもそれ以外の時でも、とにかくプレイヤーを楽しませようとする要素に欠けているのだ。サウンドやグラフィック、メッセージなど、とても力が入っているようには思えない。背景に至っては

（注）超反応：対戦ゲームにおいて、CPUがプレイヤーの技を出したのを認識して瞬時に反撃すること。人間では返せないようなタイミングで反応してくるので、非常に理不尽さを感じる。

スカスカと言っていいほどだし、オープニングからエンディングまで、味付けのない料理を食べさせられている気分であった。

テクスチャーを貼ってない生ポリゴンがこのゲームの売りだが、ゲーム全体にテクスチャーが貼ってないかの如くむきだしで装飾がないソフトに見えてしまう。

テクスチャーが貼ってないので、せっかくの鳥山明氏によるキャラクターデザインがゲームで生きていない。また、せっかくの個性も技がすべて似たように見え、どのキャラクターを使っても同じ印象を受けてしまう。モンスターやエイリアンなどのキャラクターに、変なリアル指向が混ざっていることが、技や動きに制限を加えているように見える。

生ポリゴンなだけに、キャラの動きは良い。だからといってそれだけではゲームとして成立しないであろう。

第三に、このゲームの売りである「掴みからの駆け引き」「360度フリーバトル」という部分も、製作者たちの意図したほどに効果を上げていない。

掴んでから、投げやその他の技につなぐには、相手を押したり引いたりといった動作が必要になるが、そういった技をかけるための一連の動きも、掴む時点で相手からの簡単な打撃攻撃であっさりと潰されてしまい、熱い攻防につながらないことの方が多い。

360度フリーバトルは、攻防の選択肢の一つになるほどの画期的なものといえず、面白さにつながっていない。せっかくキャラクターが自由に動くのに、カメラ（視点）の動きが遅く、キャラがもう一方のキャラの奥に隠れてしまうこともままあった。

「掴めるから凄い」「自由に動けるから凄い」というのではなく、そこからユーザーに面白さを伝えなければ、その宣伝文句も空々しく聞こえる。

爽快感がなく、演出がなく、面白さが伝わらない。全体的に平板な「トバル」は、まるで開発途中のゲームを遊んでいるような印象を禁じ得なかった。鳴り物入りで登場したスクウェアのプレイステーション参入第一弾ソフトにしては、残念な結果であった。前宣伝を聞いて壮大な打ち上げ花火を期待していたのに、小さな花火がポンと鳴っただけで終わったというのが正直な感想である。

クリエイターとユーザーが納得できる方針を

ところで、この「トバル」には、本編の格闘ゲーム以外に、本編よりも面白いといわれるサブゲーム「クエストモード」や、来年登場するあの「FFⅦ」の体験版、新作ゲームのムービーがしこたま入ったCD-ROMなど、あの手この手のオマケが付いている。

確かに話題の超大作が一足先にプレイできるとなれば、それはかなりの購買意欲をそそることになるだろう。

それが、単なるユーザーへのサービスなら良いのだが、天下のスクウェアが、「売るためには手段選ばず」的な発想をしたのならば、それは許されないことである。それはあまりにもユーザーに失礼だし、本編を制作したクリエイターに対しても心がなさすぎる。

「FFⅦ」の名を借りなくとも、正々堂々と本編の格闘ゲームだけで勝負できるようなレベルの高さを見せ付けて欲しかった。それができなければ、もう少し発売時期を遅らせて、内容をじっくり練り込むべきだったであろう。移籍したクリエイターにとって、第一弾のソフトはとても大切なものである。クリエイターのためにも、ユーザーのためにも、「2」で良い物を出せばいい、などと安易な発想だけはして欲しくないと心から望みたいものだ。

ライタープロフィール
若松　匠（わかまつ・たくみ）
得意なゲームはアクションシューティング。トレジャー・コナミ・ナムコなどのゲーム（非ポリゴン系）に特に思い入れがあって、ワープの飯野さんと一緒に仕事がしたいと思ってる。

関連作品
闘神伝［格闘ACG］
メーカー：タカラ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年1月1日
プレイステーション初期に発売された３Dポリゴン格闘のひとつの成功例。続編が出たりベストになったり二頭身になったり、様々な展開を見せている。

TOBAL NO.1［格闘ACG］　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年8月2日

GAME SOFT REVIEW 5

NOëL～ノエル

惜しまれる志の高さと内容の乏しさのギャップ

高いビジュアルセンスと「会話」を中心とした新しい方向性で話題を集めた「NO:eL」。その実力は人気に見合う優れたものだったのだろうか。

Writer 加藤サイ九朗
PLAYTIME 12時間

会話を中心とした新しい方向性

「NO:eL」は、パイオニアLDCから発売された、美少女対話シミュレーションゲームとも言える作品だ。発売前から、そのデザインの質や細かいアニメーション表現などが話題を呼び、初回発注で約10万本を記録するスマッシュヒットとなった。その最大の特徴は、「女の子との会話を楽しむ」といった行為をコンセプトとしている点にある。一言で言い捨ててしまうと疑似テレクラともいえるシステムなのだが、現状のゲーム市場がもはや「ゲーム」というカテゴリーで明確に区分することが難しいほど多様化している中で、恐怖や好奇心、またあらゆる知的欲求がエンタテインメントとして消費されている傾向にあるのは明らかだ。その中で「会話」自体に快感原則を追求する試みは、多くのメーカーが「二番煎じときメモドキゲーム」を乱発している中で、少なくともゲーム制作者としてクリエイティブな行為と言えるだろう。

「NO:eL」は、この「会話」をゲームの勘所とするために、ゲーム中のキャラクターとのコミュニケーションをリアルタイムで行うことに非常に力を注いでいる。たとえば、プレイヤーをこのゲームの構造や世界観に没入させるために世界観を近未来の架空都市とし、ネットワーク構造やデジタルフォンという設定を与え、モニター越しのプレイヤーとゲームキャラクターとの距離感を限りなくゼロに近づけようとしている。そのためゲーム中の女の子たちは、リアルタイムで音声を発し、アニメーションする。会話メッセージが音声のみである点や、ゲーム中あえてプレイヤーの名前を入力させず、すべて「きみ」と呼ばせている点など、徹底してプレイヤーへの説得力を追求した結果だろう。ゲームの時間軸の設定でも、架空の女の子たちにリアリティを与えるために、学校やバイトなどゲーム世界での彼女たちの時間的都合でアクセスできる時間を限定して、「リアルタイム」感をうまく演出している。ややもするとローテクでオタクっぽく、泥臭い印象のある「美少女もの」の中で、アニメや音声の膨大なデータ量や、洗練されたグラフィックによって、作品にソフィスティケートされたイメージを持たせることに成功している。この部分が最大の訴求力をもっており、ここに乗っかったユーザーは、

こうして「会話のキャッチボール」をしていきます。

メーカーにとっては本当に「良いお客様」だったのだろう。

惜しまれる内容のストイックさ

だが、対話型アドベンチャーゲームや「エミー」のような対話型AIなどが発売されている中で、「NO:eL」ではプレイヤーに明確な最終目的（女の子と親密になるという根幹原則はあるが）を与えるわけでもなく、過程自体を楽しむシステムとしては未消化な感がある。電話での会話だけでリアルな疑似恋愛を堪能するには、内容があまりにストイックで、商品として成立させるのは少々苦しい。

女子高生の移り気な面を良く表してる…のかな？

モニター越しのコミュニケーションという行為に特に明確な必然性がなければ、電話ではなく直接コミュニケーションを求めたくなるのが普通ではないだろうか。近未来的に処理されたシステマチックな画面構成や、ビジュアルフォンなどの世界観設定が良くできているだけに、それがゲームの必然性と言うより容量の問題の解決などの言い訳じみた印象を与えてしまっている。インタラクティブな会話を成立させるために用意されたボールのやりとりも、使い方が難解で、会話と言うよりはパズルゲームをやっているような感じがして、企画コンセプトとは別のゲーム性を生んでいるような印象を与えているが、どうなのだろう。なんとか電話を切られないように、相手の出しためぼしいキーワードをセコセコと繋いでいき、そのご褒美にアニメーションムービーが手に入るというのでは、会話を楽しんだり、相手のごきげん取りをするどころか、単なるオタクのフラグ探しになってしまっている。受動的に会話を楽しむのであれば、せめてその内容一つ一つに対するプレイヤーの興味や、肯定・否定といったニュアンスを、直接相手に伝えられれば良かったのにと思う。

また、会話が最初から全開バリバリで相手の都合で進むので、勘所がなかなかつかみにくい。よく言えば非常にリアル指向だし、悪く言えば難解でキャラ立ちがしていない。おそらくはきちんとキャラクターの設定が構築されており、それがキャラクターの反応に示されているとは思う。だが、女の子の存在に説得力を与えるために、ユーザーライクな「お話」にせず、世界観をガチガチに締めているので、かえってプレイヤーにキャラクターに感情移入する間も与えないままにゲームが進行してしまい、なんとも不親切な展開になってしまっている。あの大量なデータ検索を必要とするプログラムアイコンも、それが直接会話に反映されるわけでもないので、プログラム的に非常に凝った演出が入っているにも関わらず、操作が面倒くさいだけになっている。このゲーム自体、雑誌やイベントなどで告知されてきた状況を見ていると、制作過程で相当の試行錯誤があったのだろう。その中で企画意図とゲーム性、市場性のせめぎあいが、最終的にこの形で一応の決着がついたかのような感がある。だが、脱「ときメモ」を明確化するために、ある部分をヴァーチャルリアリティ的に特化させ、疑似恋愛を楽しむために必要な要素を排除させていったために、テレクラ以上の疑似恋愛感覚をプレイヤーに与えることができない、対話型AI以下のストイックなパッケージになっているのが大変残念だ。

納期優先主義が蝕んでいる物

また、このゲームの評価を下げてしまったことに、ゲームが止まる、話が繋がらないことがあるなどのバグが多数残ってしまったことがある。一部の量販店で回収騒ぎに似たこともおこり、メーカーに対して苦情が相当来ていることは、関係者だけでなく、一部のユーザーの間でも話題になっている。

NOëL～ノエル [ETC]
メーカー：パイオニアLDC／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'96年7月26日

3月末のPSエキスポで出展された時の内容から、この期間でマスターアップさせたことを考えれば、調整期間がほとんど取れなかったであろうことは容易に想像できる。これは開発スタッフを責めるよりも、このような未完成の状態でも発売させた、目先の利益優先型のメーカー姿勢を非難したい。確かに安定した売り上げをたてなければ、企業として維持できない状況もあり、納期先行型の開発姿勢もある程度許容されるべきものなのかもしれない。だが長い目で見た場合、それは発売元であるメーカーの評価を下げるばかりでなく、ゲーム市場の崩壊を促す物であることを、そろそろ認識してほしい。ファミコン時代の頃から「バグも仕様のうち」などという風潮もあったが、不良欠陥品であることを認識した上で、なお発売をおおっぴらに容認しているのはゲームくらいのものだろう。今後恋愛育成ゲームが乱立する中で、こうした問題は続出すると思われる。だが、1回のプレイ時間が長いゲームほど、必要以上の調整期間が必要になることを前提にして、各メーカーはリリースを検討するべきだ。「NO:eL」以上にあくどいことを平気でやっている作品やメーカーもあるが、ゲームがすでに映画に酷似したエンタテインメントの産業構造になってしまっている以上、今後ハリウッドメジャーのように繁栄するのも、詐欺まがいのC級プロダクションの羅列に終わるのも、すべて制作側の意識によることを改めて認識してほしいと思う。

ライタープロフィール

加藤サイ九朗（かとう・さいくろう）

1968年生まれ。業務用、コンシューマゲームを手がけるゲームデザイナー兼プロデューサー。制作の合間に馬鹿者系やダクネスな本で命を削って執筆活動を行っている。別名「マルチメディア超常現象の会」会長。

関連作品

ときめきメモリアル［SLG］

メーカー：コナミ／機種：PCエンジン他／価格：¥8,800／発売日：'94年5月27日(PCエンジン版)

コンシューマゲームに恋愛育成物という新しいジャンルを生み出した立役者。PCエンジンでの発売ということもあり、当初はユーザー間で希少価値が高まった。

ときめきメモリアルSS版

ときメモSS版の意義とは

コレクションアイテムとしてのソフト展開

今やコナミの顔と呼べるほどの盛り上がりを見せている「ときめきメモリアル」。PCエンジンで話題となり、コナミお得意の全機種制覇でプレイステーション、スーパーファミコンへと移植され、遅ればせながらセガサターン版の登場となった。肝心の内容はというとCDのアクセススピードの飛躍的な向上や、それに伴うパラメータの再チューニングなどによる攻略テンポの調整、また最大の変更点として、最後の告白の場面でプレイヤーの方から告白ができるようになっている。これについては賛否両論あるようだが、かねてからあったユーザーからの要望にかなうような作りになっており、まさに「ときメモ」フリークにとっては決定版というようなパッケージである。だが、このゲームの特筆すべき点は、変更内容そのものではなく、移植版の存在意義にある。以前より様々なメーカーからPS/SS同時発売のタイトルが多数リリースされている中で、このソフトは他の他機種移植版と違い、SSハードを持つ独立した新規ユーザーを対象としているのではなく、あくまで他機種版を持っていることを肯定した上で、このSS版の訴求対象を見込んでいる。そもそも、同一スペックでほとんど同じ内容の他機種移植が、オリジナル版発売後1年間隔が開いた段階で、そのゲームの存在価値は既に終了しているのが通例である。だが、たとえ細部の変更でも固定ファンは購入する見込みがあるという、いわばキャラクター商品、コレクションアイテムという側面で商品価値を持たせているという点に、今後のゲームビジネスの一つの方向性を提示していると言える。

（加藤サイ九朗／プレイ時間5時間）

ときめきメモリアル ~forever with you~ ［SLG］

メーカー：コナミ／機種：セガサターン／価格：（デラックス版）¥6,800（スペシャル版）¥9,800／発売日：'96年7月19日

ワールドスタジアムEX

新ハードと伝統芸の融合。老舗の貫禄

野球ゲームの代名詞「ファミスタ」がプレイステーションで帰ってきた。シリーズ物の持つ渋みは、新ハードでどう料理されたのだろうか。

Writer 近藤功司
PLAYTIME 30時間

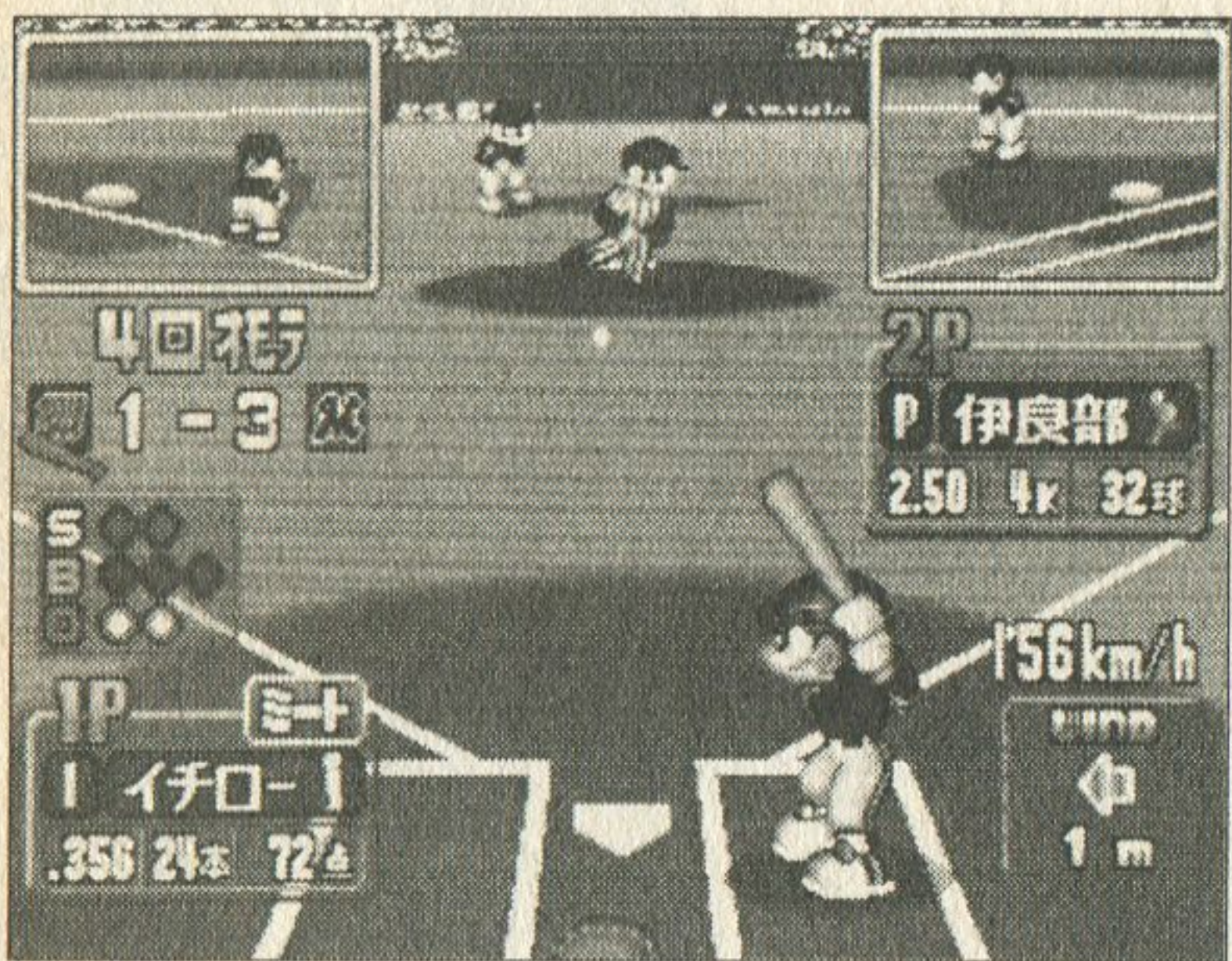
　この作品の見所は、ずばり伝統のゲームソフトと新ハードの融合という点にある。ファミスタ、ワースタという説明の必要もない伝統芸を、プレイステーションという新ハードに移植し、いかに開花させるかが、作品論的な意味で、もっとも注目される点だろう。

　そこでまずは変わった点、つまり新フィーチャーについて、印象に残った物を一通り列挙してみよう。この紙幅ではまとまった作品論は無理だが、遊びがいのあるゲームに仕上がっているという印象だけは伝えておきたい。

演出面での強化

　映画的演出を伴ったCGオープニングデモ、違う角度から見たTV中継的なリプレイ、実在球場をモデルにした3DCGによる精緻な背景画面、ウグイス嬢のアナウンスなどリアルで贅沢なSEなど、文句のつけようがないグラフィック面での強化。

ゲーム面での強化

　従来機より投球の表現内容が増え、手元で伸びてくる球を表現できるようになった。また、落差と切れのあるカーブなども表現できる。これはもっぱら投げられた球の大きさと速度が途中で変化することにより表現されており、新ハードで秒あたりの処理性能が増した恩恵を一身に受けている。高低差をスピードで表現するファミスタ理論が、また一段と進化した。前進、後退、バントシフトがコマンド的に選択できるようになり、風の要素が増えたが、それよりも（プレイヤーのコントローラさばきで阻止し得る）エラーや悪送球という要素が加わり、守備が難しくなったことが特筆に値するだろう。

ネジコンでの微妙な操作が新しい楽しさを生む。

あいかわらずな点

　対COM戦での思考ルーチンが単調。ノーアウト1塁で打者投手がバントの構えも見せないなど、史実にこだわらない采配をみせる。「CDロムならではの大容量を生かして、モデルとなったチームらしい攻撃パターンを再現する」といったシミュレーション指向ではないようだ。

　演出面でのリアリズム追求と、従来のファミスタがもつ独特のゲーム感覚の煮詰めが不思議にマッチしたゲームである。投球、打撃、走塁など全てにわたってCPUの性能アップにより、奥が深くなり遊びがいが増している。しばらくは練習の日々が続くだろう。

ライタープロフィール
近藤功司（こんどう・こうし）
1965年生まれ。冒険企画局代表。月刊ウォーロック（社会思想社刊）編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ボードゲームやテーブルトークRPG、PCゲームなどに詳しい。

関連作品
プロ野球ファミリースタジアム［SPG］
メーカー：ナムコ／機種：ファミコン／
価格：¥3,900／発売日：'86年12月10日
説明の余地がいらない野球ゲームの定番。「ベースボール」（任天堂）以来のFC野球ゲームでもある。その飛躍はまさに「質的転換」だった。

ワールドスタジアムＥＸ［SPG］
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年7月26日

オーバーブラッド

AVGとポリゴンの融合。新たな一つの方向性

これからますます増えそうな、3D表現によるアクションAVG。新しい表現方法を得て息を吹き返すAVGの可能性を探る。

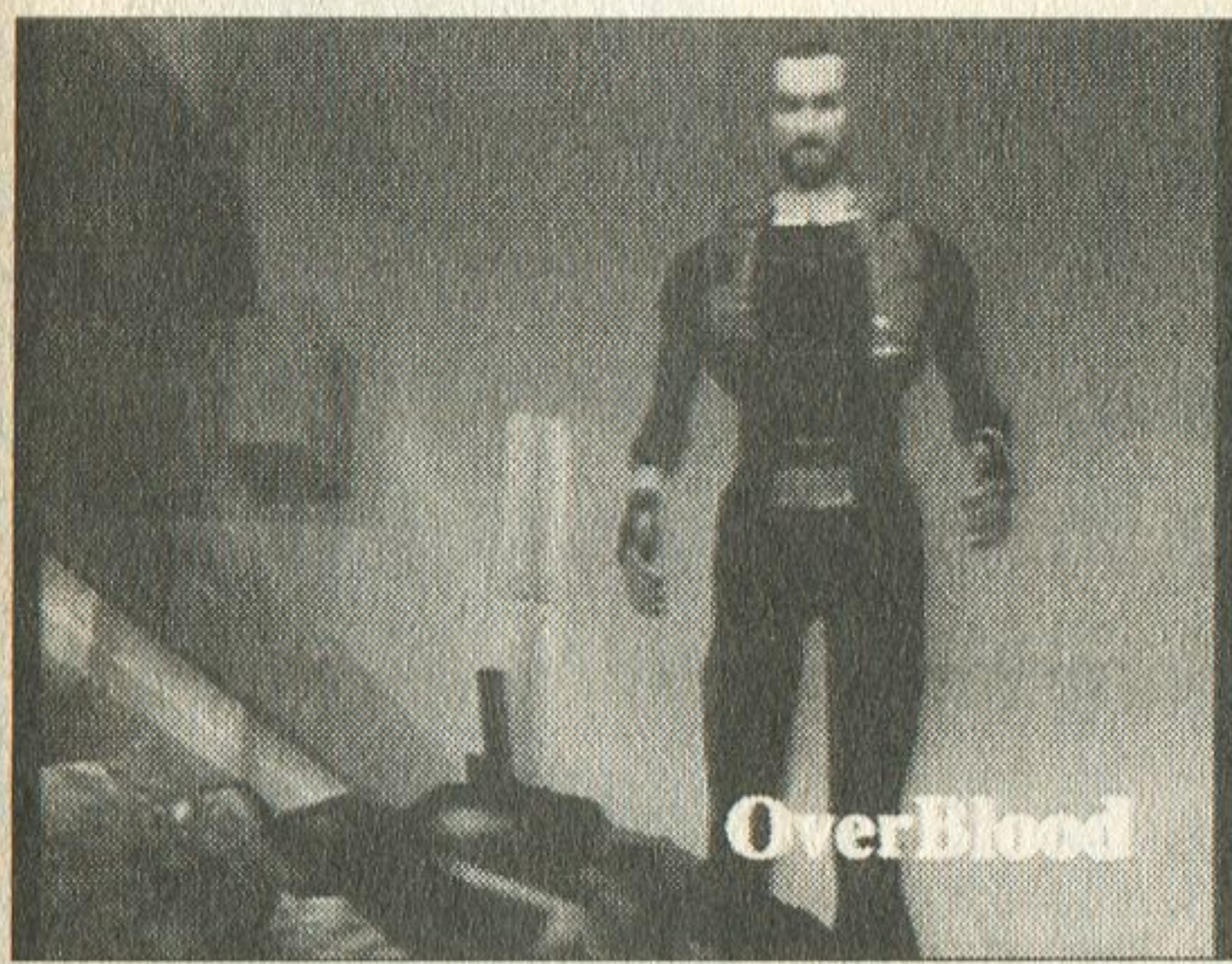
Writer 林村わたる
PLAYTIME 15時間

研究所らしき場所で冷凍睡眠から目覚める主人公ラズ。彼は過去の記憶を全て失っていた。謎のモンスターの脅威にさらされながら、ラズは、研究所で行われていた陰謀、そして自分という存在は何かという謎の核心へと迫っていく。「オーバーブラッド」はそんな3DアクションAVGだ。

ゲームの世界観や舞台にそぐわない謎解きをさせられて興が削がれてしまう。そんなAVGは多い。だが、この「オーバーブラッド」では、SFを基調とした世界観にマッチし、なおかつ謎とその鍵との因果関係が理屈で納得できるような仕掛け作りがされていて違和感を感じさせない。その謎も、考えて解くもの、上手にアクションして解くもの、と、その目先を変えることでプレイヤーを飽きさせない。老舗リバーヒルソフトのポリゴン時代のAVGへの一つの回答がここにある。

だが、操作性に若干問題を感じたのも確かだ。操作性の善し悪しは単にプレイの快適さだけに関わるのではない。意図しない行動をとるポリゴンキャラは、挙動がリアルなだけに違和感や滑稽さを生んでしまうからだ。シリアスな世界観を持つゲームにとってこれは致命的だ。一つの解決策として主観視点でのプレイが用意されているが、これでは客観視点を採用した意味が無くなってしまう。客観視点はどうしても操作のしにくさを生む。この視点を中心に据えるならば、操作性への十分な練り混みは必要不可欠であるといえる。

さて、ポリゴンで空間、キャラクターを表現するという形式が同じことから、「バイオ」は「アローン・イン・ザ・ダーク」との類似を指摘された。同じようにこの作品も「バイオ」との類似、ひどいものになると「真似」という評を受けていた。だが、始終現れるモンスターに緊張感、恐怖感を喚起させられる「バイオ」。じっくり謎を解いていくのが楽しい「オーバーブラッド」。両作品から受ける印象は全く違う。形式は確かに似ているが、それは技術的な変化によって表現方法が増えたという話でしかない。そこをきちんと把握しておかなくてはならない。

形式に目をとられ、それがその作品が持つ面白さの本質に触れる障害になるなら、そんな分類には意味がないのではないだろうか。

徐々に明らかになるラズの謎。プレイヤーをひきこむストーリー。

ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。雑誌編集者兼ライター。バーチャロンにどっぷり浸る日々。珍しく浮気無し。つぎ込んだ金額も過去最高。機体はＶＩＰＥＲⅡ。薄い装甲のもたらす緊張感にふるえる日々。街で会えたらいいですね。

関連作品

バイオハザード［AVG］
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／
価格：¥5,800／発売日：'96年3月22日
ロングセラーソフトとなったバイオハザード。マニアックな内容にも関わらず全世界で100万本を売ったのは見事としかいいようがない。「2」の画面の公開も始まり、いやが上にも期待は高まる。ホント早く遊びたい。

オーバーブラッド［AVG］
メーカー：リバーヒルソフト／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年8月2日

刻命館

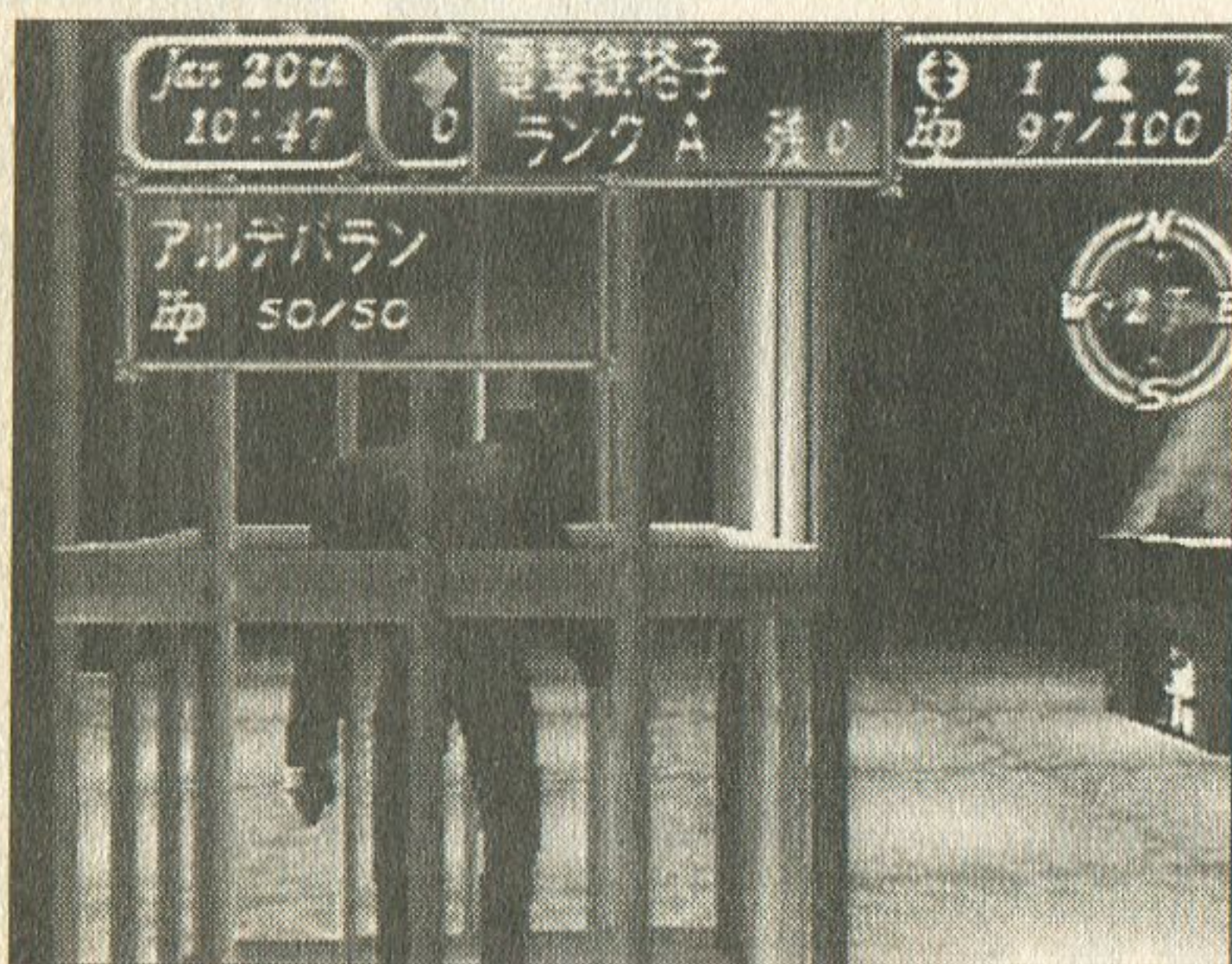
邪悪な心をくすぐるトラップシミュレーション

ダークファンタジー「刻命館」は、ストーリーこそ力不足なものの優れたゲームシステムを確立していた。

Writer 春生　文
PLAYTIME 28時間

呪いの館の主となり、罠を張り、罪もない人々を誘い、陥れ、あまつさえ魔物をけしかける…。「刻命館」は、そんな邪悪なゲームだ。

プレイヤーの操る主人公は、実弟に父殺しの罪をかぶせられた第一王子。彼は処刑寸前のところを不思議な力によって救い出され、それを機に呪いの館「刻命館」の主となる。人の魂をほふり、魔神器を集めて魔神を復活させれば、彼をそんな目に会わせたものへ復讐することが出来るのだ…。

始めのうちは操作感覚に慣れずにとまどうが、じきにコツがわかってくると、効果的な罠の設置法、獲物（人間）のおびき寄せ方など、ノウハウが身について来る。そうなると楽しくて仕方ない。特に商人が相手の時など、難易度もほどほどで燃える。バケツだのを投げてノロノロと攻撃してくるのをかわしながら、罠スイッチをオン。すると、横から鉄ヤリがぐっさり。弱ったところをおびき寄せ、魔導クレーンで吊して捕獲する快感。しかし、不幸な王子の復讐戦にしては、おもしろ過ぎないか…。目的のためには手段を選ばない状況だったはずが、逆になっていることにふと気付く。そう、「手段のために目的を選ばない」状態になってゆくのである。

人間を罠にかけた時の快感が、この作品の醍醐味だ。

「刻命館」は、罠の独創性、そして館増築、罠のパワーアップ、魔物合成などのアイディアに、尋常でないこだわりを感じさせる作品だ。理屈抜きに楽しめる娯楽性を持っており、それだけで充分にゲームとしての役割を果たしていると思う。ただ皮肉にも、あまりにも確固たるゲーム性を打ち立て得たばかりに、シナリオ面の弱さが際だってしまっており、この作品の完成度に若干の影を落としてしまった。スナック菓子には薄いビールで十分かもしれないが、フランス料理には、それなりのワインでなければ負けてしまうのだ。つまりはその成熟したゲーム性がシナリオ部を凌駕し、食い足りなさを表面化させてしまった点が、「刻命館」における、唯一にして最大の泣き所だったのである。

しかし「罠の館」というアイディアを、見事にトラップシミュレーションとして開花させ得たという一点においては、近年まれに見る完成度と言わざるを得ないだろう。

ライタープロフィール

春生　文（はるお・あや）
1967年生まれ。居候してたはずの家グモのジミーを、最近見かけなくなった。妻のメアリーと一緒に、もっといい部屋に引っ越して行ったんだろうか。黒くてスタイリッシュなイイ奴だったのに残念だ。一期一会…。そんな言葉が胸をよぎる。

関連作品

ダンジョンキーパー［SLG］
メーカー：ブルフロッグ／機種：PC／
価格：未定／発売日：未定
プレイヤーはダンジョンの主とななり、罠をしかけて侵入者を倒していくゲーム。デザイナーはピーター・モリニュー。素晴らしい。期待作。

刻命館［SLG］
メーカー：テクモ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年7月26日

月下霧幻譚〜TORICO〜

ポリゴンという虚像の中に描かれたリアルな人間像

なめらかなポリゴンの処理によって、リアルに演出された町並み。だが、このゲームの真の「リアルさ」は、ハードウェアに拠っているわけではない。

このゲームの大まかなストーリーは、「霧の町」を訪れた途端に牢につながれた主人公が、領主の命令によって、伝説の「月の町」を探すというものだ。

数々のムービーシーンの中、なめらかに動くキャラクターの処理が見事で、表情のふとした動き、ちょっとした動作などが、非常に人間くさく演出されている。

キャラクターの造形は、決してリアルではない。腕が細く手が小さいとか、顔が平べったく、喋るときに口元以外はほとんど動かさないとか、パッと見ただけで本物の人間と違う点を指摘することができる。だが、それらはキャラクターが「人間くさい」ことを否定する材料にはならない。歌舞伎の女形が、本物の女性以上に女っぽいのと同じく、彼らの言動が、人間らしさの演出として、あまりある効果を上げているからだ。

その演出の基本は、キャラクターたちの「歪み」にあるように思える。ゲームが始まるとすぐに気づくが、登場人物は皆、性格のどこかが歪んでいる。必ずしも邪悪ではないが、偏執的な部分があるのだ。

異常にプライドが高く、よそ者である主人公に高飛車に当たる医師。優れた時計のみに心を開く時計屋の主人。現世に執着せず、蝶を追うことだけに心を砕く男。支配欲に冒され、暴虐の限りをつくす町の領主。記憶を失い、執着する対象をも失ってしまった主人公に比べ、彼らの言動はあまりに生々しい。

人間ならば誰での持っているちょっとした性格の歪み—個性とも呼ばれる部分の極端な誇張が、人格に深みを与えているのだ。歪みの大きな人物ほど、それをもたらした過去を類推させる。

人のいないひっそりとした「霧の町」と「月の町」の町並みも、キャラクターの人間性を前面に出すことに一役かっている。おぼろげで透明感のある世界が、自己主張を抑えていることで、人間の生々しさが目立つのである。

自分のことさえ分からぬまま、主人公はさまよい続ける。

美麗なグラフィックも、なめらかなポリゴンの処理も、このゲームの真の魅力ではない。それは、実際にキャラクターと接したプレイヤーだけが見られる、彼らの人間くさい言動と、その性格をつくった彼ら自身の過去にある。

月花霧幻譚は、「人間」を感じるためのゲームなのかもしれない。

Writer 永沢壱朗

PLAYTIME 12時間

ライタープロフィール

永沢壱朗（ながさわ・いちろう）
1973年生まれ。ゲームのコンプリートを三大本能に優先させるほどのゲーム好き。（株）M2のライターとしてメイルゲームや攻略本などに関わり、1日のほとんどをゲームに費やすという幸せな日々を送っている。

関連作品

夢見館の物語［AVG］
メーカー：セガ／機種：メガCD／
価格：¥7,800／発売日：'93年12月10日
アイコンやコマンドのない画面構成は、その後のアドベンチャー形式の作品に大きな影響を与えることになる。サターンで発売された続編「真説・夢見館」は前作をこえることができなかった。

月下霧幻譚〜TORICO〜［AVG］
メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥6,800／発売日：'96年6月28日

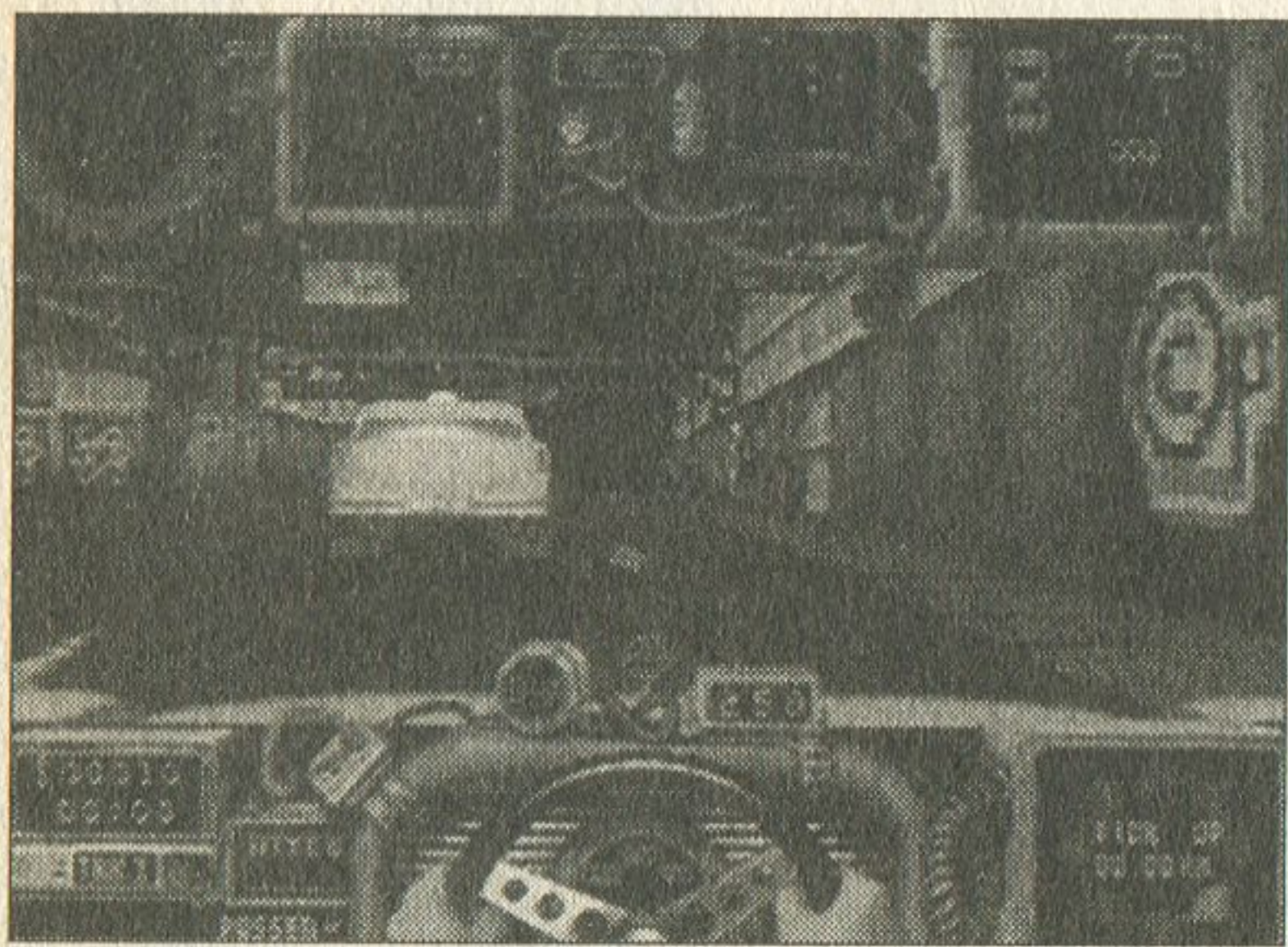
デススロットル

明日を夢見る男の狂気の美学、デスロットル

破壊と殺戮に彩られた狂気の街からの脱出を夢見る男が主人公の3DSTG。目的のない麻薬的な快感が全体を覆い尽くしている。

Writer 岡元建三
PLAYTIME 26時間

目的のない倦怠感が魅力のタクシーSTG

愛する家庭を夢見て、壁によって隔離されたシティからの脱出を目指すタクシー3Dシューティング、デスロットルは、明日を夢見る男の狂気の美学を見せるタイトルである。プレイヤーはタクシーを運転し、お客を目的地に運んでマネーを稼ぐ。殺人狂ウイルスによって狂暴化した人がはびこる街で生き延びるため、稼いだマネーでタクシーの武装強化をして、テロリストをひき殺したり、無法車両を破壊していくのだが、これが止められないほどに面白いのだ。これはまず、舞台となる街並みと、その中で生活する人々や車のデータをきちんと設定した上で、自分の行動の自由をしっかり保証しているところにある。例えば、移動に際してドライブゲームにある逆走やハミ出しなどの制限は一切なく、また車が跳ね飛ばした人が、たまたま通りがかった他車に更にひかれたり、目前で他のタクシーに客を横取りされるなど、自由ゆえに多様な状況が起きうる中で、それらが破綻することなく処理されている。この環境シミュレータ的な作り込みの丁寧さが、ゲームをしっかりとしたものにしているのである。

気分はタクシードライバー。夢みて走れ。

そうしたベースがきちんとしているので、目的のない欲求に安心してプチプチ・ダラダラと身をゆだねることができる。その時間と空間のやるせない気怠さとは、普通のドライブものの持つ「速く」「美しく」「挑戦」の3要素ではなく、その世界での自然な生活と、RPGにも似た車の武装強化、血肉と金・炎と爆発なのである。これらの繰り返しが、やがて強烈な中毒性を帯びた物となり、欲求へ、そして快感へと昇華している。加えて、車のラジオから聞こえてくる様な感じを受けるBGMが、ゲーム性と意外なマッチングを見せ、人をひいたりバルカンを撃った瞬間が、サム・ペキンパー的映像のようにスローで見えるほどのドラッグ性を持つ物になっているのだ。

通常、人間の破壊に対する激しい欲望は、モラルと常識によって覆い伏せられている。だが、一般の感覚では測ることのできないコンセプトを持つこのゲームでは、その中毒性が見せる破壊と狂気は、明日のための美学なのである。

ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画、最近はゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームを出すヘビーユーザー。今は某コンテストに向けて作品を製作中。今だにナイツのA-LIFEを育成する毎日。

関連作品

ウィザードリィ［RPG］
メーカー：アスキー／機種：ファミコン他／
価格：¥5.800／発売日：'87年12月22日（ファミコン版）
迷宮の中での怪物の殺りくと成長。そこには意味などない。カイヨワの言う「めまい」を存分に堪能できる。

デススロットル
隔絶都市からの脱出［3DSTG］
メーカー：メディアクエスト／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年7月12日

謎王

知の格闘技はクイズゲームをどう変えたか

ゲームだけでなく、本家TV番組までが生やさしくなっているクイズという娯楽。そんな中、久々に志の高いクイズゲームが登場した。

Writer 岡元建三

PLAYTIME 15時間

クイズゲームは、誰もが楽しめるファミリー性の高いジャンルとして定着している。その手軽さと、クイズ十αの部分、つまり今のTVクイズ番組が見せる「クイズで盛り上がることの楽しさ」が受けているのだが、クイズ本来の知識の追求のテーマを持つ物は見受けられない。それゆえに問題数を稼ぐかのような、ライトな問題が主流だったり、おざなりな部分が見えてしまっていた。味付けにばかり走る今のクイズゲームやTVは、何かを忘れてしまい、目的なき暇つぶしのように思われてしまっている。だがそれは違うのである。クイズの楽しさとは、己の知識欲の満足感の追求や、その知識を披露する優越感にあるわけであり、そのことを強くアピールしているのが、この謎王である。

謎王のクイズ形式は大きく4つに分けられ、中でも早押し3択問題が見せる「知識の反射神経」とでも言うべきスタイルは新鮮である。まず問題を全部読み、その後に制限時間内に回答を出す。今まで当たり前だったこの常識に対して、謎王のCPUは問題を先読みして回答してくるのだ。ひどい？ ひどくないのである。それは無理矢理に先読みしているわけではなく、ここまで読めばおよその出来る文面ギリギリで回答して、プレイヤーに頭脳と知識によるコンマ何秒の挑戦をしかけてくるのだ。一昔前のクイズ番組など、それが当たり前であり、クイズ番組に出場する人は選ばれし人だった。わずかな時間を削り、相手よりも早く、そして正確に答える。これはまるで格闘にも似た感覚のようであり、知の格闘技、戦うクイズと言えるのではないだろうか。

又問題からもプレイヤーは戦いを挑まれている。最近のクイズゲームの問題傾向は、ジャンルが細分化された分、ユーザーに合わせたオタク的なものや、軽めの雑学など、ゲームに接しやすくなっているのだが、それに対して謎王の問題は、極めて一般性の高いものが多く用意されている。まずジャンル選択はなく、広い範囲からの教養が求められ、その内容もしっかりお勉強をしていなかったりすると恥ずかしい目に合う問題ばかりなのである。

そして謎王は、知識に対するテーマ性を持ち、それに沿った美しい無国籍風な世界観を表現している。そのCGはCX系の深夜番組を彷彿とさせる良い意味でキレたセンスをしており、テーマとなっている知性による官僚社会の破壊と再生のメッセージを、キャラの面白さに包んでアピールしている。知識は授かる物ではなく、つきぬ欲求の中ですべては巡るのだ。

クイズゲームの中で高い志と作り込まれたセンスの良さは、新しい風になったのではないだろうか。

ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画、最近はゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームを出すヘビーユーザー。今は某コンテストに向けて作品を製作中。今だにナイツのA-LIFEを育成する毎日。

参考作品

ファミリークイズ　4人はライバル［ETC］
メーカー：アテナ／機種：ファミコン／価格：¥5,800／発売日：'88年11月16日
ファミコン初のクイズゲーム。問題総数は2000問。問題が徐々に表示されるので、多人数で遊ぶと早押し大会になるのが楽しい。

謎王 [ETC]
メーカー：バンダイビジュアル／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年8月30日

ダイナマイト刑事

ポリゴンで描かれた横スクロール格闘アクションの意味

AM1研からやってきた、セガ久々の横スクロール格闘アクション。そのリリースの意味とは何か。

Writer 岡元建三
PLAYTIME 130クレジット

殴る、蹴る、撃つ。男ならやってみたい三大要素。この直接的な欲求のもとに、格闘やシューティング、アクションもののゲームが数多くリリースされているが、ジャッキー・チェンやブルース・ウィリスが暴れ回るような底抜け大作痛快アクションものはなかった。そこへ登場したのが、男の三大要素の職業「刑事」をモチーフにした、どこから見てもブルース・ウィリスな奴が暴れ回るアクションゲーム「ダイナマイト刑事」だ。

このゲームは、セガAM1研からアーケード用としてリリースされた、ポリゴンを使用したファイナルファイト系のゲームである。

舞台はお約束な高層ビル。悪人が少女を人質に金塊を強奪、そこへプレイヤーが突入するというもので、誰が見てもダイハードなところが潔ささえ感じさせる。キャラも決して格好良くなく、テクスチャーの荒さも相まって、男臭いやぼったさが出ており、非常に味がある。又、ステージが進むにつれて衣服が破れていくなど演出も凝っているのだ。一方で難易度は比較的低めに押さえられており、その中でも雑魚キャラを一発KOする「逮捕」、アイテムの複数利用（ライター＋スプレーで火炎放射器）などのアイディアが組み込まれており楽しい。

すべてを超越して広川太一郎吹き替えの日本語版を切望。

そして、これらの戦闘はクォータービューのフィールドで行われ、そのフィールドは一区画ごとに分けられている。フィールド感を繋ぐのが、映画的でスピード感溢れ、トラップが隠されたCGデモ。このため、フィールドの切り替えにメリハリが付き、緊張感が持続するのだ。このスクロールによる戦闘は、従来のファイナルファイト系の3D化ではなく、むしろ3D格闘ゲームのスタイルに近いもので、パンチやキックにVFの簡略形のようなコマンド入力技が用意されていることからも、それが見てとれる。つまりこの作品は、VFなどで得た新しいユーザー層に、彼らにとって新しいゲームスタイルの提示を見せたモノなのである。単なるオマージュではない、意欲作なのだ。

ただ、残念なことに、ゲームセンターでは今一つブレイクしていない。だが、その突き抜けたセンスの中にある快感を感じたとき、このゲームの新しさが見えてくるのではないだろうか。

ライタープロフィール

岡本建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画、最近はゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームを出すヘビーユーザー。今は某コンテストに向けて作品を製作中。今だにナイツのA-LIFEを育成する毎日。

関連作品

ファイナルファイト［ACG］
メーカー：カプコン／機種：アーケード／
発売年度：'89年
２Ｄ横スクロール格闘アクションゲームの先鞭。大ブームを起こし、後のストII登場までゲームセンターで一時代を築く。こういうゲームって、最近少ないよね。

ダイナマイト刑事［ACG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'96年

GAME SOFT REVIEW ⑬

エナジーブレイカー

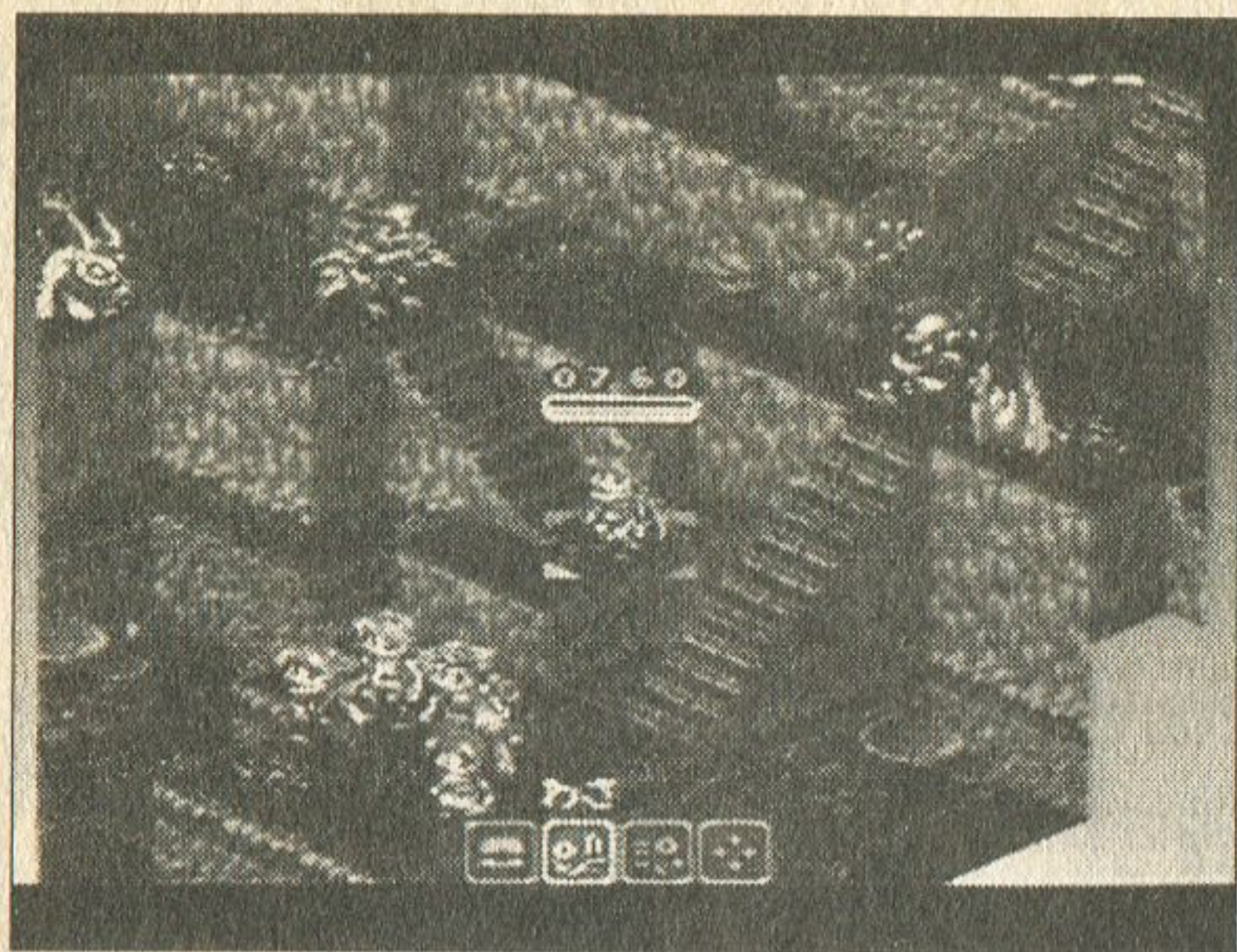
難解なシステムの奥に存在する魅力的な物語

ゲームシステムがいまいち消化不良気味だが、それをカバーする長所を持った作品。

Writer 巴かずみ

PLAYTIME 37時間

フィールドを歩き回れるS・RPG

「エナジーブレイカー」はタクティクス形式の戦闘を採用した、シミュレーションRPGである。ある決まった場所に来るとターン制限つきの戦闘に突入し、攻撃・移動等に必要な行動ポイントを消費しつつ戦う。参加ユニット数は少なめでマップも狭いが、「ライフポイント値の残量に比例して、行動ポイント値が変わる」というルールのおかげで、戦闘に深みが生まれている。一度勝利した場所の通常戦闘は次から必ず逃走可能になるので、ザコ戦の多さにうんざりさせられることがない。個性豊かなキャラクター動作も、見ていて楽しい。

最初はかなり頭を使う戦闘シーン。

ただ、画面データが簡略化されているうえに操作説明自体がわかりにくいため、システムを理解するのに時間がかかる。序盤でとっつきにくさを感じさせてしまうのはマイナスである。また、8つの要素を増減させ、組み合わせによって技を覚えていく「エナジーバランス」システムは、自分で配分を調整する必要性が薄く、有効に機能していない。会話での態度を変えられる「ライブリートーク」システムも相手の反応がほとんど一緒で、使い分ける意味があまりない。この辺りはもう少し、練り込みが必要だったと思われる。

それでも本作品には、システムの不足を補う強力な長所がある。キャラクターと背景の描写、及びシナリオ運びが大変うまいのだ。センスのいい絵と曲が協力しあって描きだす印象的な場面の数々。各地を巡り歩いて、注意深く周囲を調べたり聞き込みしたりする、手ごたえのある謎解き。状況演出力が優れており、臨場感がある。戦闘量・移動距離・全体の難易度も適度にバランスがとれている。少々とっつきにくいシステムに慣れさえすれば、物語の魅力にぐいぐい引き込まれてゆく。

システムデザインなどに他メーカー作品からの影響が散見されるが、それを「安易な真似」ではなく「アイデアの応用」と穏やかに表現したくなるのは、ひとつひとつの場面を大切に作りあげている開発側の、実直な姿勢が伝わってくるからだろう。ていねいな仕事に好感がもてる、良質の作だ。

ライタープロフィール

巴かずみ（ともえ・かずみ）
1968年生まれ。ゲームソフトレビュアー。
朝夕、新聞配達のアルバイトをしています。夏場はすごく暑かったけど、太陽の光と自然の風にあたるのって、やっぱりいいな。

関連作品

タクティクスオウガ［S・RPG］
メーカー：クエスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年10月6日
いまだに熱狂的なファンを生み続けているシミュレーションRPGの傑作。セガサターンへの移植も決定しているが、果たして続編は出るのか…？

エナジーブレイカー［S・RPG］
メーカー：タイトー／機種：スーパーファミコン／価格：¥7,980／発売日：'96年7月26日

牧場物語

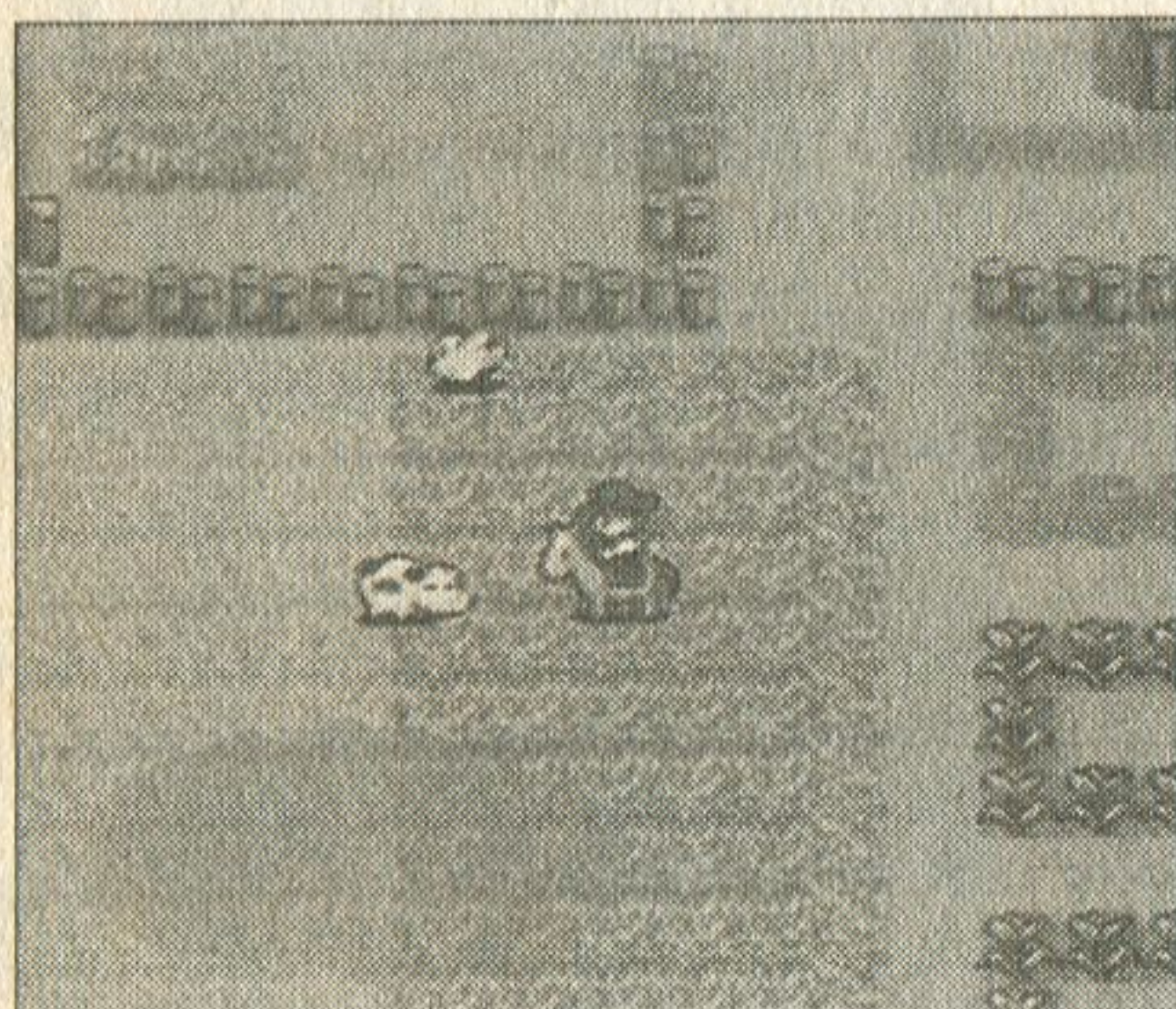
2Dだってまだまだいける。SFC晩期の良品SLG

ポリゴンも美少女も出ない。相手はトマトや牛たちだ。でも、不思議と楽しい毎日。これだからSFCは面白い。

Writer 林村わたる
PLAYTIME 40時間

苦難の先に幸せが待っている

荒れ果てた牧場を任される主人公。村の娘との恋愛や結婚を織り込みながら、2年半という期間で自分の牧場を立派な牧場に立て直す。「牧場物語」はそんなゲームである。

雑草を抜く、畑を耕すといったゲーム中のすべての行動は、プレイヤーが直接キャラクターを操作しておこなう。これが「ゼルダ」のようで何かと楽しい。だがそれも始めのうちだけ。種を蒔けば一つ一つに水をまかなきゃいけない。いい牛乳を出してもらうためには毎日牛に声をかけなきゃいけない。面倒くさい。止めたい。苦痛だ。でも農業ってそういうものだ。日々こつこつ積み上げていった苦労が収穫、そして喜びにつながる。逆に少々苦労した方が、収穫の時の喜びは大きい。実際に農業に携わっている人からすると、このゲームでの苦労なんて大したことはないんだろう。実際、このゲームでは現実より極端に速く時間が進む。種から実になるまで、卵が鶏になるまでは本当にすぐだ。だが、それでもトマトが赤い実をつければ、うれしくなってしまうのだ。これは、ある程度の面倒くささをきちんと残していなければ感じられなかった気持ちだと思う。

ひとつひとつ大きくなっていく牧場。すごくうれしい。

シミュレーションゲームはプレイヤーの心を移す鏡だ。すべての武将を集めないと気が済まないきちょうめんな人。支配地域の内政は程々に進軍を続ける大ざっぱな人。人によってプレイスタイルが大きく変わっていく。それはSLGの大きな魅力だ。単純そうに見える「牧場物語」も、そういった自由さを十分に持っている。与えられた牧場すべてに種を蒔いて一大農場にして苦労する人。逆に一大牧場を目指す人。結婚後は家庭を優先して夕方になれば帰宅する人。結婚後も仕事優先で家族に嫌われる人。そんな様々なスタイルを受け入れるだけの余裕をこのゲームはきちんと持っている。

苦痛のみにならないようなバランス。単純なシステムの中に表現されている自由な世界。実力的に見て、SFCの全盛期に出されていたならば、もっと多くの人に遊ばれていたはずだ。だが、3DやCG一辺倒になったゲームの中で、アイディア主導のゲームの魅力を十分に感じさせてくれた、ある意味「新鮮」な作品であることを大きく評価したい。

ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。雑誌編集者兼ライター。バーチャロンにどっぷり浸る日々。珍しく浮気無し。つぎ込んだ金額も過去最高。機体はＶＩＰＥＲⅡ。薄い装甲のもたらす緊張感にふるえる日々。街で会えたらいいですね。

関連作品

大地くんクライシス　ヤーレンソーラン北海道［SLG］
メーカー：サリオ／機種：PC-エンジン／
価格：¥6,400／発売日：'89年11月22日
敵や火山灰の「攻撃」を避け、農作物、木を育てるシミュレーションゲーム。何故かボス対決がある。島の７割を木で覆うのが目的という自然派な展開は今でも語り草。

牧場物語［A・SLG］　メーカー：パック・イン・ビデオ／機種：スーパーファミコン／価格：¥7,800／発売日：'96年8月9日

スターオーシャン

余裕と遊び心のある、SFC最後のRPG

RPGで名作、野心作をプロデュースし続けてきたエニックスが放つ「SFC最後のRPG」。本作はSFCの実力を見せつけている。

Writer 水野隆志
PLAYTIME 32時間

完成度が高く、よく練られた戦闘システム

『スターオーシャン』は『SFC最後のRPG』として、エニックスが発売したRPGである。プレイアビリティが高く、なかでも、戦闘シーンに、繰り返していても飽きないだけの内容の濃さを与えているのが素晴らしい。

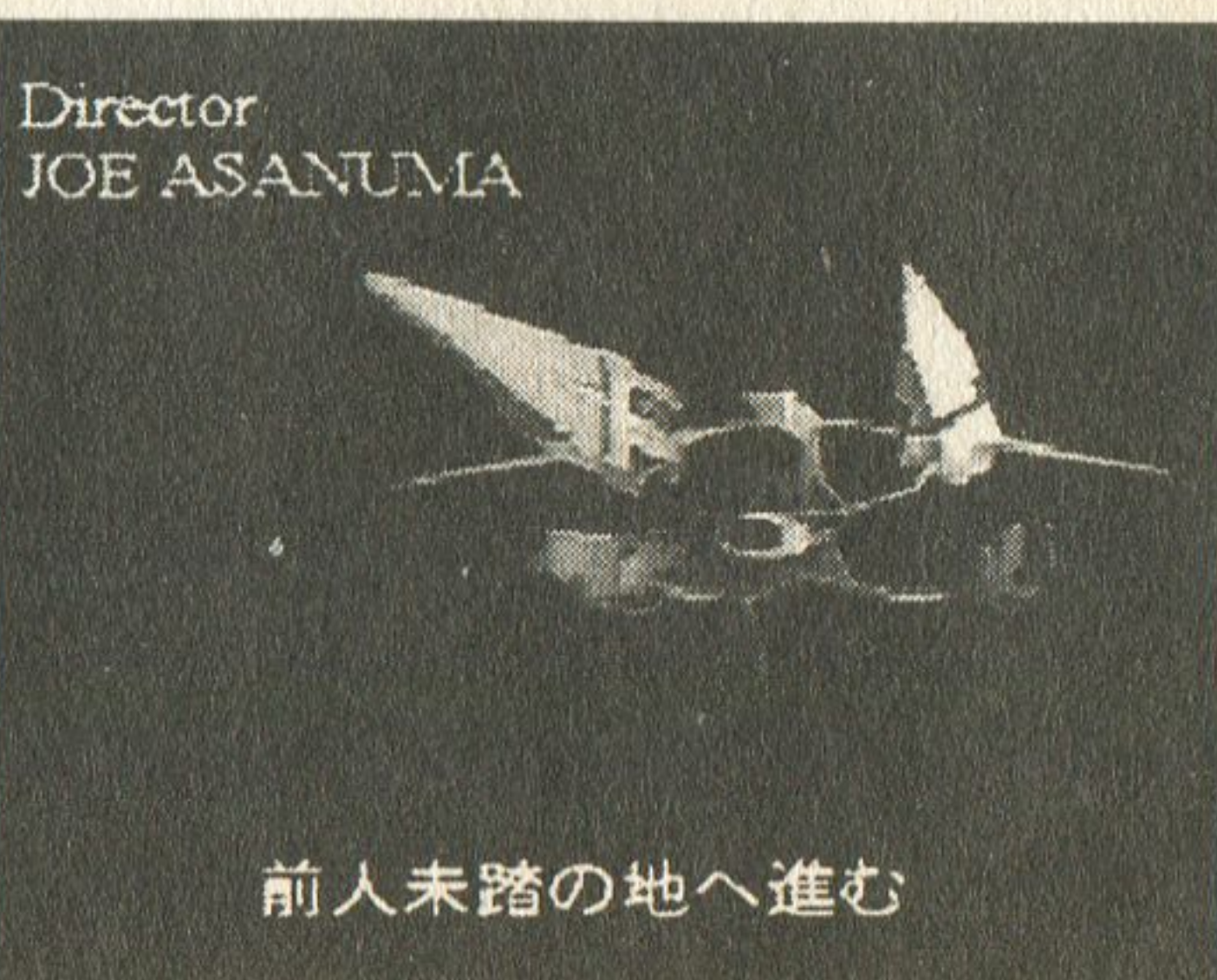
このゲームの戦闘は、主人公以外のキャラクターにAIが使用され、リアルタイムアクションで進行するスタイルを取っている。

キャラクターが生き生きと動き回り、セリフ、アクションパターンがバリエーション豊富なのも見ていて楽しいが、それ以上に戦闘システム自体が非常によく出来ている。傷つけば回復魔法が飛んでくるし、戦闘を有利にするように指示しておけば、攻撃補助魔法（またこれが効果が大きいのだ）を唱えてくれる。また、キャラクターごとによる個性づけも明確で、とにかく突進する戦士から、敵が近くに来るまではときどき魔法援護をする程度の魔法使い、冷静に必殺技を使っていく知性派の格闘家など、各人がいかにも、といった行動を見せてくれるのも面白い。

また、アクション性もしっかりと取り込まれている。敵キャラクターの動きと技の出るまでの時間を考え、タイミングを見てアクションを起こすことで、戦闘を比較的有利に進めることができるし、さらに目標選定（敵は通常複数で、プレイヤーは主人公にどれを狙わせるかを決めることができる）の的確さがあれば、少しレベルが低くてもなんとか勝ち抜いていくことができる。戦闘を行うこと自体が苦痛ではないので、レベルを上げていきながら戦っていくのが無難だが、アクションが得意ならば、それなりになんとかなるのは嬉しい配慮だ。

難をいえば、呪文や連続技の最中に敵の攻撃が当たると、キャンセルがかかってしまうのが、ゲームの難度を必要以上に上げていたような気がする。しかも、キャンセル時にも、これらを使うために必要となるMPと呼ばれるポイントが減少するのはけっこうつらい。本来、敵の裏側に回り込むことで有利になる「めくり」攻撃のアクション中に、敵の通常攻撃につぶされたりすると、かえって足を引っ張ることになってしまってしまうなど、せっかくのアイディアを損なっていたのは残念だった。

アクションの見極めに加え、ザコ敵でもけっこう手強いなど、難度はややシビアなのだが、逆にゲ

Director
JOE ASANUMA

前人未踏の地へ進む

オープニングは字幕スーパー。雰囲気たっぷりで、なかなかの出来。まさにスタートレック（笑）

ームに緊張感を与えてくれていたといえるだろう。

キャラクターの彩りを添えるスキルシステム

戦闘とならんで、特筆すべきが「スキルシステム」である。「やくそうがく」「こんじょう」「オリジナルコンボ」など、全36種類が用意されており、レベルアップ時に与えられるSPというポイントを一定量使用して取得していく。それぞれに特典があるのだが、さらに複数のスキルを組み合わせて「とくぎ」へと昇華させることができ、アイテムを合成してポーションなどをつくる「ちょうごう」、用途不明のアイテムを使用可能にする「かんてい」、ワンダリング出現率を変更する「スカウト」など、非常に役立つ計14種類の特殊能力を獲得することができるのである。また「ちょうり」「デッサン」など、どちらかというと趣味的な「とくぎ」についても失敗時のメッセージに凝るなど、細かな遊びにまで配慮しているのも好ましい。キャラクターによって、取りやすいスキルも変わるので、そのあたりを考えながら、さまざまな組み合わせを考えていくと、成長がじつに楽しい作業となり、ゲームに一層の奥行きを与えてくれているといえるだろう。

美しいグラフィックと作り込まれたキャラクター。魅力的な作品だ。

気負いがなく、幅広い展開を持つストーリー

ストーリーの点でも、お使い的なイベントが少なく、目的意識をはっきりと持つことができる優れた出来映えを見せてくれている。プライベート・アクションなどで起こるボーナス的なイベントや、固有のキャラクターに対応して発生するミッショントなど、サブストーリーイベントも相当数が用意され、一本道でない展開を楽しめるなど、よく練られた物語構成といえるだろう。

また、『最後のRPG』というキャッチに縛られることなく、余裕をもったつくりとなっているのも特徴的だ。プロローグは明らかに『スター・トレック』へのオマージュだし（航海日誌を読み上げる冒頭や転送シーンなどの演出はファンなら涙もの）、文明間交流や時間旅行などを取り込むなど、随所にSF設定が覗く。一般的なファンタジーからすると、やや異色の世界観だが、ストーリー自体は魔王退治なのでこれまでのファンタジーRPGファンならば、何の問題もなくプレイすることができるだろう。スタッフが肩の力を抜いて、自分のやりたいことをうまく商品レベルに押し上げた感があって、単純なパロディに留まらない好ましさを感じさせる。

ただ、最終ボスに関するエピソードが、途中あまり触れられていなかったのは残念。ラストが唐突で、しかも付け足しに感じてしまうので、ある程度の区切りでエピソードを挟み込んで欲しかったと思う。

全体として、いままでの多くのRPGの集大成という意識が強く感じられ、長い時間をかけてやり込むに足る奥の深いつくりとなっている。派手さはないが、堅実によくまとめられていて、爽快感のあるプレイが可能となっているのは見事である。戦闘がややキツめなのは否めず、初めのうちは少しばかり苦労するかも知れないが、キャッチが示すように、このソフトは明らかにいままで多くのRPGを遊んできたプレイヤーを主眼につくられている。難度の高さは、むしろ良しとすべしだろう。

ライタープロフィール

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、（株）M2の企画・運営に関わり、小説執筆、ゲームデザインに従事するかたわら、他のコンピューターゲーム雑誌などでも記事を担当している。

関連作品

テイルズ オブ ファンタジア［RPG］
メーカー：ナムコ／機種：スーパーファミコン
価格：¥11,800／発売日：'95年12月15日
本作と同じスタッフによるRPGの良作。見せるストーリー、細部に至る作り込みなど良くできている。ただ、戦闘に関するシビアさ、ラストのツメの甘さは惜しいところ。

スターオーシャン［RPG］
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,500／発売日：'96年7月19日

破格の読者コーナー

読者あっての本ですから

中央区新富番外地 読者コーナー！

○読者コーナー担当の松井です。N64持ってません。

◎アシスタントの古庄でーす。N64カードで買ったぞヒャッホー！

○今号も、淀みなく読者コーナーのスタートです。

★編集部の中には、ソフトとハードが山積みなんでしょーか。プレステとサターンが10台ずつあったりするんでしょーか？

（千葉県　篠原隆大）

○ひとつのハードを10台も買えるほど、ゲーム批評は裕福じゃないんですよ。（松）

◎でもなぜか3DOが3台あったりする。つい最近、新品のディスクシステムが導入されるなど、ゲーム批評編集部はまさにカオスな東京番外地なのであるっ！（古）

★インターネットでホームページを作ったりしないんですか？

（北海道　杏畑）

◎実は、ゲーム批評ホームページを密かに制作中なんです。楽しみに待っていて下さいね。（松）

★「ひまわり地獄」の欠番は、どこで読めるんでしょうか？

（千葉県　沢田先生最高）

◎本誌にない5話と11話は、それぞれ「年刊ゲーム批評」の'95年版と'96年上半期版で読めるッスよ。お見のがしなく！（古）

★常連ライターや、編集部の人たちの大切にしているハードとソフトを教えてほしい。

（群馬県　小林貴光）

○私の大切な物は、メガドライブの「ガントレット」とFCの「アストロロボSASA」です。（松）

◎俺の命よりも重い宝物は「光速船」だぞっ！　今でも編集部で元気に活躍中！（古）

(神奈川県　斉藤しなこ) 役立たず(？)のガリバーが好きでした。(松)

★最近、とっても楽しそうなゲームが多く発売されて、4週連続でゲームソフトを購入してしまい、どのソフトに集中していいのか困っています。解決方法を教えて下さい。

（広島県　みぞぐち）

◎そういう時はだな、タイトル文字数が少ないものから遊んでいくのがベストだ。俺を信じてくれ！　人を呪わば穴二つだぞ。（古）

○疑わしいなぁ。それに、使い方違ってますよ。（松）

★前号の「TV立て置き問題」で使用された編集部のTVは、はたして存命中なのでしょうか？　気になります。

（千葉県　GAG−専）

○ご心配のようですが、なんとか元気にやっております。（松）

◎あの実験で、テレビは頑丈っていうのが分かったから、家のテレビを縦にしてアーケード感覚を楽

しんでいるぜ！（古）

○爆発しますよ。（松）

★うーちゃん福袋ください。今プー太郎で、面接にいっても受かんないし、交通費にお金消えるし。それでもゲーム批評は買いました。だからお願い。

（神奈川県　マサキト）

★福袋は僕が持つべき物なので、僕に下さい。

（神奈川県　銭形有事）

★うーちゃん福袋、欲しくないけど下さい。欲しいって人はたくさんいるだろうけど、「嫌だけどもらってやる」というのは僕だけです。はっきり言って迷惑です。でも下さい。いやマジで。

（滋賀県　NR）

◎うーん、いろんなアピールの仕方があるんだなぁ。（古）

○面白いですね。（松）

★今回、初めてアンケートに参加しました。「やっぱり愛読していないと」と思ってしまって…偉そうですか？

（茨城県　ルトサキー）

◎偉そうだなんてとんでもない。どんどん参加OっK！（古）

○読者コーナーや、欄外の読者の主張は、みなさんのアンケートを中心に構成されています。ゲーム批評をもっと面白くするためにも、アンケートはできるだけ送って下さいませ。その際にはペンネームもお忘れなく。イラストも大歓迎です（松）

百円道場

硬派Tinhat

★ゲーム批評にもの申す

★「ゲーム批評」というより、「ゲーム業界批評」という感じを受ける。私の場合、単純に楽しめるソフトを選ぶための雑誌が欲しい。ソフト批評が全面に出て初めてゲーム批評ではないのか。

（西宮市　塩田健二）

○ソフト批評の数が少ないというのは、私どもも感じておりました。今号はソフト批評を多めにしてみましたが、いかがだったでしょうか。ご感想をお待ちしております。

ゲーム業界の動向については、やはり読者の皆さんから知りたいとの声があるのがひとつ。

もうひとつは、様々なゲーム業界の問題は、クリエイターなどゲームに関わる人々や、ゲーム制作にも影響を与えるということで、こういった記事は必要だと思うのです。

ソフト批評と業界への取材、どちらにも力を入れて行きます。

また、皆さんから「こういう記事が読みたい」という意見があれば、ぜひ誌面作りの参考にしたいので、どんどんお寄せ下さい。（編）

投稿ゲーム批評

「読者あっての本ですから…」

読者投稿をまとめた「アツイ」特別編を企画したのだが、まだまだ応募が少ない！　このままでは発売できない!!　ピンチだ!!　どんどん送って来てほしい！

'96年12月下旬発売予定

次のページも読者コーナー

アンケートの狭間から

○読者アンケートによって構成されるこのコーナー。今回は、10号アンケートの「最近見て面白かった映画は？」のランキングです。（松）

◎くー、俺は今すごく悲しい思いだぜ！（古）

○なぜですか？（松）

◎この嘆かわしい結果は何？「最近、映画は見てない」なんて答えが一位になるなんて…。映画ファンとして悲しい。（古）

○しかたないですね、それは。私も映画館にはめったに行かなくなりました。（松）

◎そんなことではイカン！もっと見ようぜ映画を！映画こそ我が生きがい！（古）

○ところで、2位になった「ガメラ2」は、編集部内でも人気なんですよね。（松）

◎「ガメラ2」は自衛隊が主役なのだ！（古）

◇え～。ガメラはガメラよ。あの三白眼がいいんじゃないの。（斎藤編集長）

◆いやいや斎藤さん。「ガメラ2」は小林昭二ですよ。「ウルトラマン」「仮面ライダー」と数々の特撮番組に出演し、私たちに夢と希望を与え続けてくれた氏の御冥福を心からお祈り申し上げます。（小野さん）

○僕だけ「ガメラ2」見てないんですね。しょぼん。（松）

最近見て面白かった映画は？
（10号アンケートより集計）

順位	作品
1	「最近、映画は見てない」
2	ガメラ2
3	ツイスター
4	ミッション・インポッシブル
5	12モンキーズ
6	MEMORIES
7	セブン
8	トイストーリー
9	フロム・ダスク・ティル・ドーン
10	攻殻機動隊

読者ランク帝国

今回のランキングは、このような結果になりました。注目の「スーパーマリオ64」は2位でした。そのマリオを押し退けてトップの座に輝いたのが「ナイツ」です。「マリオ」は20代後半以上の票、「ナイツ」は女性の票が多い傾向にありました。両者の戦いは、次号も続くのでしょうか。

今回、「レイストーム」を始めとするアーケード作品がいくつかランクインしました。アーケードやパソゲーも投票可なので、これは面白いと思ったら迷わずアンケートに記入して下さい。

格闘やシューティングなど様々なジャンルのゲームが入ってきて、非常にバラエティに富んだ結果となった読者ランキング。次号は、さらに混戦になると思われます。ご注目下さいませ。

最近面白かったゲームソフト
（10号アンケートより集計）

順位	ソフト名	ハード
1	ナイツ	SS
2	スーパーマリオ64	N64
3	バイオハザード	PS
4	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜	SFC
5	ときめきメモリアル	SFC・PS他
6	タクティクスオウガ	SFC
7	レイストーム	AC
8	TOBAL NO.1	PS
9	ストリートファイターZERO2	AC・PS
10	風来のシレン	SFC
11	ドラゴンクエストVI	SFC
12	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	AC
13	鉄拳2	AC・PS
14	ガングリフォン	SS
15	カオスシード	SFC

最近面白かったゲームソフト
（ゲーム批評編集部内アンケート）

1位 牧場物語／SFC
1位 オーバードライビン／3DO
1位 ストライカーズ1945／SS
1位 ときめきメモリアル／SFC他
1位 子育てクイズ マイエンジェル／AC
1位 ナイツ／SS

編集部員ハマりゲームQUIZ！
上記のゲームを、それぞれゲーム批評編集部員の内の誰が挙げたのか予想して、ハガキに書いて送って下さい。6問全問正解した人の中から3名様に、直筆うーちゃんテレカをプレゼントします。編集後記のスタッフ欄を参考に頑張ってみてね～。

女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、編集部で飼っていた金魚が3匹も死んじゃって傷心気味の古庄でーす。（悲しい）

★古庄さんへ。新日の試合を観に行ったとき、開場するのを待っていたら、いつの間にか隣に安生くんがいて驚いた覚えがあります。（愛知県　財間容子）

◎いきなり個人宛のメール、ありがとうッス。やっぱり時代はプロレスだよね。ゲーム批評にもプロレスコーナーを作るべきだ。

○怒られますよ。（松）

◎だって、編集長も映画コーナーを作ろうとしていたし、小野さんはスタートレックのコーナー設立を企んでいたぞ。とにかく、今後の誌面に注目だ！

★載っているすべてのマンガが面白いのは「ファミ通」と「ゲーム批評」だけです。あと、読者ページも。（静岡県　みや）

◎マンガはすべて面白くなくちゃいけないのだ。ゲーム批評は、なんつっても編集長がマンガ家さんだから。

◇ひえっ！（バレた）（斎藤編集長）

★SNKの格ゲーが好きなんですが、バーチャ系のファンに言わせると「キャラゲー」なんだそうです。でも、キャラクターに魅力のないゲームは、同じような内容でも私はやりたくない。私がゲームをやる動機は「キャラクターが好きっ」ていうのがありますんで…。ぜひ一度、他のゲーマーの方にキャラクターの存在理由を聞いてみたいです。（北海道　炎龍まあ）

◎キャラクターのビジュアルに惹かれて格闘ゲームを始めた人って多いよね。でも、いざプレイすると、「難しくてすぐに終わった」「コマンドとかが複雑でついていけない」っていう声も聞こえてくる。せっかくキャラで惹きつけたんだから、もっとゲームで遊ばせて欲しいと思う。

★ゲームの中の女性差別は目に余る。例えば「ドラゴンクエストⅤ」の結婚イベント。女2人は選択の自由がなく、ただ主人公の意思に任せるのみ。最近では「牧場物語」嫁はちっとも農作業を手伝わず、牛舎の前を申し訳程度に掃除して、夕食のおむすびを作るだけ。「遅くなるな」とわがままを言い、花をあげたり、早く帰って嫁と一緒に寝ないと愛情が上がらない。こんなに楽なら農家の嫁不足など起こるはずはない。たかがゲームに目くじら立ててと言うなかれ。私はゲームが文化たりうると思うからこそ怒るのです。斎藤編集長にもぜひ一緒に考えていただきたいし…。（東京都　みきぷー）

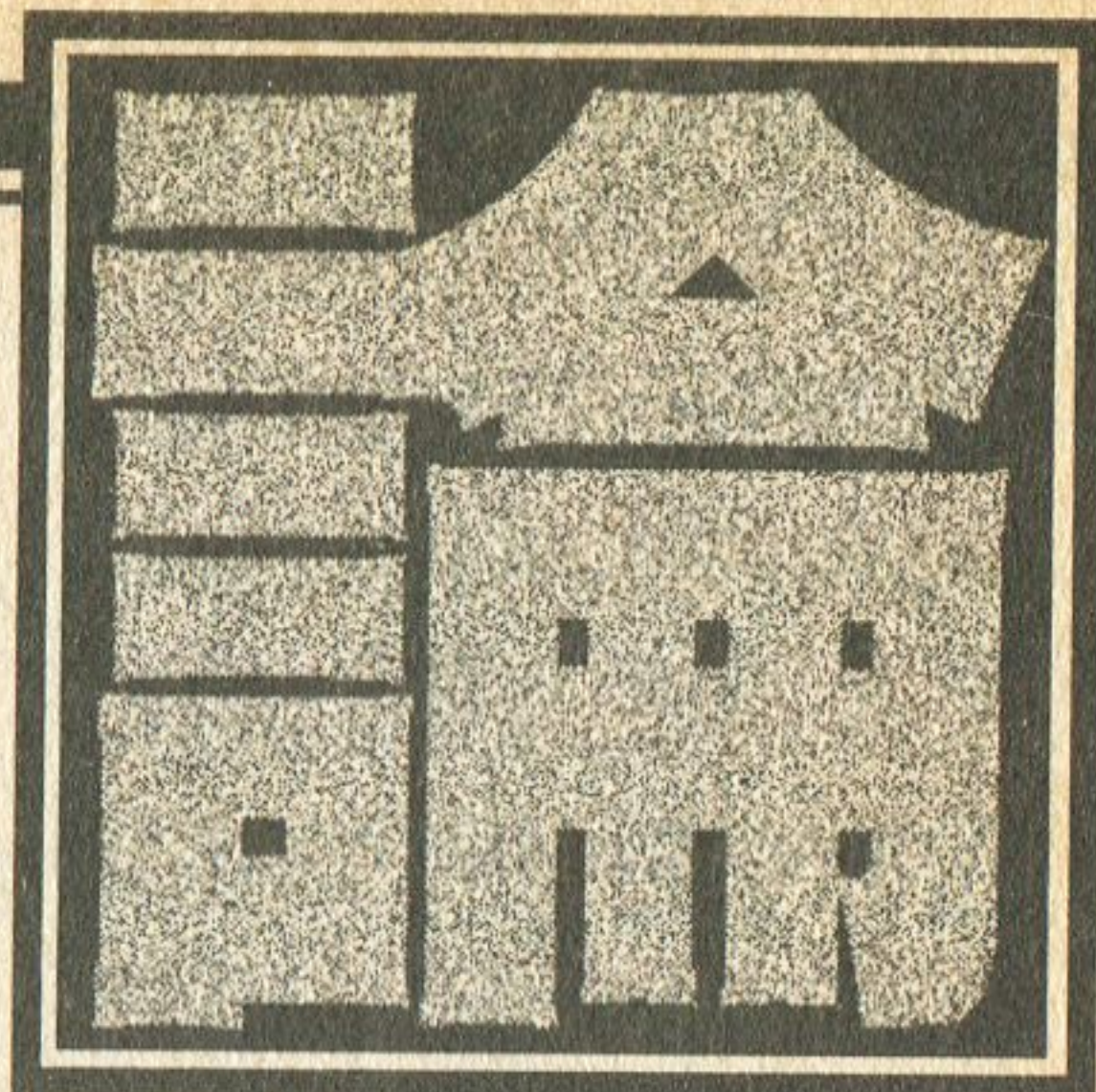
◎農家の奥さんは家事と家業を両方するのに、旦那は家に帰れば家事は手伝わない。そう考えると「牧場物語」の家庭は分業の理想的な形なのではないですか。きっと見えないところで洗濯やら子供の世話で苦労してると思いますよ。家事労働を月給に直すと30万円くらいになるらしいっすよ。ただ帰宅が遅れると愛情度が下がるのには正直言って困りました。

◇ゲーマーは圧倒的に男性が多いということから、男性向けの作品が多いことに問題が。ドラクエにしても「主人公が男」ということであのような展開に。難しい。ただ、あまり女性を偶像化するのも幼稚なことです。最近は「トワイライトシンドローム」みたいなリアルな作品もあるし。ちょっと期待はしてるんですけれど。（斎藤）

ああ、たいくつ。
何がたいくつって、全てを忘れてハマれるゲームがないことですよ。DQⅢやウィザードリィみたいに、ごはんも試験も忘れさせてくれるゲームが最近ないような気がします。それとも、私がぜいたくになってしまったんでしょうかねぇ…。
by Saki.M

（宮城県　洸岡紗希）
ゲーム批評を読んで熱くなれ！（古）

次は「読者ニヨル批評ページ」です。

論

読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十回

エライぞ

今号の選者　斎藤編集長

こんにちは。「飯野賢治の本」でヒゲを描かれた斎藤です。その話はおいといて、最近うちで飼っているベルツノガエルも大きくなって、一度に金魚を3匹ほど食べます。この間出がけに金魚を買って会社に行ったら、「金魚エサにするなんて人間じゃない」呼ばわりされて。古庄くんにあげたらすぐ死にました。もう大変です。では、批評に行きましょう。

冒険か、続編の驕りか？「レイストーム」の評価

「レイフォース」の続編ということもあって、「レイストーム」には早い時期より注目しており、6月にロケテストが始まると早速飛んでいった。静かな宇宙から敵戦艦を眼下に置いて発進する神秘的な前作とは打って変わり、摩天楼を低空で駆け抜ける鮮やかな出だし、期待はいやが上にも高まる。3D化したことに伴い、敵の弾が手前でいきなり加速するのには違和感を覚えたが、前例の無い表現方法への野心的な試みと見ればさほど気になる程ではなかった。

しかし、プレイ回数を重ね、新鮮な興奮が醒めるにつれ、徐々に違和感が高まっていった。どこから撃たれたかわからずの突然死、パースの掛かった3D空間での敵の攻撃は前作の如く狭い間をするりと抜けることは出来ず、おおざっぱに避けるしかない。高度差の表現が不十分で、上昇してくる敵と重なってよいのか逃げるべきなのか操作に迷いが生じ、その一瞬のためにさらに不利な状況に追い込まれてしまう。

こうしたフラストレーションは、4面でさらにひどくなる。戦艦から放たれる幾状ものレーザーは、撃つ瞬間を見極めても回避不能であり、パターンを覚えるしかない。これは、「レイフォース」のフェアプレイ・コンセプトと反するものではないか。怒りとため息がわき上がってきた時、私の中で「ああ、これはレイフォースとは別物なんだ」という当たり前の結論に達した。

完璧とは言わないまでも、前作の構成は、かなり緻密であった。得点システムとSTGの本質＝避けを調和させる考え抜かれた敵の配置。宇宙空間、大気圏突入、そして地球の中心部への侵攻。面が進むに連れパノラマの展開していくがごとき自然なステージ。一見地味だが、その奥深さは、元からのSTGファンのみならず多くのゲーマーを着実に取り込んでいった。

本作「レイストーム」の表現能力は素晴らしい。これだけ世界の広がりと飛翔感を持つSTGは他になく、センスの良さは同時期で同じく3DSTGの「ゼビウス3D/G」と比べれば一目瞭然。しかし、前作の見事な統一性からすれば、STGとして練れてない感は否めない。これはデザイナーの力量不足よりも、3D空間の表現方法が2Dほど固まっていないことによる所が大きい。いかなる表現をしようと、この未知の空間にプレイヤーは戸惑いを覚えざるを得ないのである。これは制作チームの側でノウハウを蓄積する一方で、プレイヤーもこの手のゲーム

レイストーム［STG］　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'96年

を数多くこなし慣れていくしかなく、時間のみが解決出来る壁だろう。言わばお試し期間であり、現時点で緻密さを要求するのは酷かもしれない。

結論を言えば、「レイストーム」は完成度よりも可能性を買うべき作品である。しかし、それにしても4面のレーザーはひどすぎる。ヒット作の続編を良いことに「覚えるのが当然」とばかりの驕りすら感じられる。試行錯誤はより良い作品への布石として我慢出来るが、作り手の精神が堕ちてしまってはどうしようもない。さらに言えば、本当に2DSTGに見切りを付けてよかったのだろうか。まだまだやり残したことはなかったか。「レイフォース」といえど完璧ではなく、改良の余地は残されている。今やタイトーはSTG唯一の牙城となってしまった。本作の反省点を生かし、より完成された3DSTGを作るか、真の「レイフォース」の続編を作るか―私は期待している、というより最早それ以外の選択肢は残されていないのである。

（大阪市　多根清史）

千葉県　みの字（KFT）ゆんた

3Dを含め、これからのSTGに期待してます。

なかなか、素晴らしい批評ありがとうございました。私は「レイストーム」かなり好きです。ただ、あれ辛いよね。4面ビームも確かに…（笑）。演出的にはかなり凄いものがある。それと同時に多根くんの言うこともうなずける。

「レイフォース」の覚えゲーじゃない「スゴさ」って今時のシューティングじゃ群を抜く完成度だったと思う。ただ、あまり前作と比較しすぎちゃうとユーザー側が新しい芽みたいなものも潰しかねない。STGファンとして今後を見ていきたいね。タイトーSTGの次回作、「Gダライアス」に期待しましょう。

画面重視3Dばやりの今だからこそ、パピコンに聞け!!

はるか太古の昔、「クエスト」というゲームがあった。対応機種はパピコンである。

え、パピヨン？　そんな声が聞こえてくるかも知れぬ程に、時代はうつろいでしまった。聞いて驚くな、なんとこいつはリアルタイム3Dダンジョンなのだあ！　と鼻息荒く語った所で、フーン。何の反応も期待できない。当時の縄文人には例え緑一色（役満）しかも線画のそれであっても、どんなに驚きだったかを説いた所で、年寄りの昔話になるのがオチである。

この作品の今日的価値は、むしろその技術を活かしきったゲームシステムにある。

プレイヤーは、迷い込んでしまった異星の古代遺跡から、所々に落ちている酸素パックを補充しつつ急ぎ脱出せねばならない。この時間との闘い、プレイヤーが必死で迷宮内を動きまわるという要素なくしては、リアルタイム3Dという技術は魂を得ず、単に表現上の目新しさにとどまった事だろう。近頃は動かないポリゴンというのもままあるが。

拾わねばならないのは酸素のみではない。弾薬も必要だ。なぜか。当然、敵がいるからである。しかしどこを見まわしても敵はいない。

つまり、敵は見えないのである。

画面わきに迷路全体を上から捉えたレーダーが表示されている。ただし壁は映らずに、敵と自分と、アイテムの位置だけが把握できる様になっているのだ。プレイヤーはこれを頼りに、敵がいると思われる地点に弾をぶっぱなして倒すわけだが、果たして壁の向こう側なのか、そうでないのかは視点画面とあわせ判断せねばならないの

クエスト［3D STG］　メーカー：アスキー／機種：PC−6001（要拡張カートリッジ）
〈「AX-4オリオン・クエスト」に収録〉

である。これが何とも恐ろしい。常に存在が意識されながらも姿の見えない敵。視界の制限という3D視点の性質と相乗して凄まじい恐怖と不安が押し寄せてくる。人間は存在そのものでなく、むしろその気配に怯えるものだと改めて気付かされる。

一方、「気配」も大切な要素である。つまり我々は現実で見るだけでなく音、におい、風のゆらぎ、その他諸々を無意識に情報として受け取り、状況を判断している。

これらが補助的に表現されなければ、3D視点は視界制限ゆえのとっつきの悪さだけが残ってしまう。3D人気の今、その点への配慮が足りないのは残念である。

レーダーを蠢（ウゴメ）く敵のドットは、「デジタルな哀しみ」ならぬ「デジタルな恐怖」といえるかもしれない。察しのいい方ならもうお気付きだろう。「見えない敵」はまさに、「エネミー・ゼロ」に形を変え、受け継がれている。

（埼玉県　永沼　純也）

PLIM

京都府　卯月めい

パピコンとはキミもナカナカ通ですね。

ふむふむ。編集部で「パピコン！」と叫んだら、「僕が初めて買ったパソコンだ」「ゲームセンターあらしがベーシックを習ったやつ？」「ベー●ガの誤植は悲しかった」と声が返ってきました。「エネミー・ゼロ」と言えば飯野さんの初めて買ったパソコンもパピコンだったそーです。

「FFタクティクス」を見て、今のスクウェアの行動に疑問

私は、はっきり言ってスクウェアがここまでするとは思わなかった。ついにゲームメーカーとして一番卑劣なことをしてくれたのには心底腹が立っています。そう、あの「ファイナルファンタジータクティクス」です。7月下旬、Vジャ○プを何気なく読んでいた時、どこかで見たことあるようなゲーム画面。よくよく見たらタクティクスオウガとまったく同じゲームシステムをそのままFFシリーズとして流用してる（よーにしか思えん）ではないですかっ！

スクウェアがクエストからタクティクスオウガスタッフを移籍させたのは、新しいゲームシステム（？）の開拓を目指すのではなく、ただクエストで制作したシステムをスクウェアブランドとして発売するためなのか！…と思うと、やり方に納得いきません。

たしかに、元クエストスタッフが移籍したのはスクウェアが大きなバックアップをしてくれて、ゲーム開発にもっと力を込められるから、と考えてのことでしょう。しかし、私にはタクティクスオウガのシステムを安易にスクウェアに売り渡したとしか思えません。これがマリオRPGみたいに、スクウェアとクエストの共同開発でスクウェアが販売したのであったならば、私はここまでのことは言いません。

スクウェアは本当に新しいゲームを作る気があるのでしょうか？　SFC時代で斬新なアイディアをいっぱい見せてくれたのに、今では他メーカーからの技術やノウハウをとってきて、それを自社の独自開発のように振る舞っているような気がします。

そして、ユーザーのことも軽く

ファイナルファンタジータクティクス
[S・RPG]
メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：未定／発売日：'97年春

扱いすぎています。私たちがゲームそのものをどんな風に感じているのか、分かってないんではないでしょうか？　スクウェアも、他メーカーから移籍したゲームスタッフも、よく考えてほしいです…。

（京都府　梓理宇奈）

優秀なスタッフにはもっと…

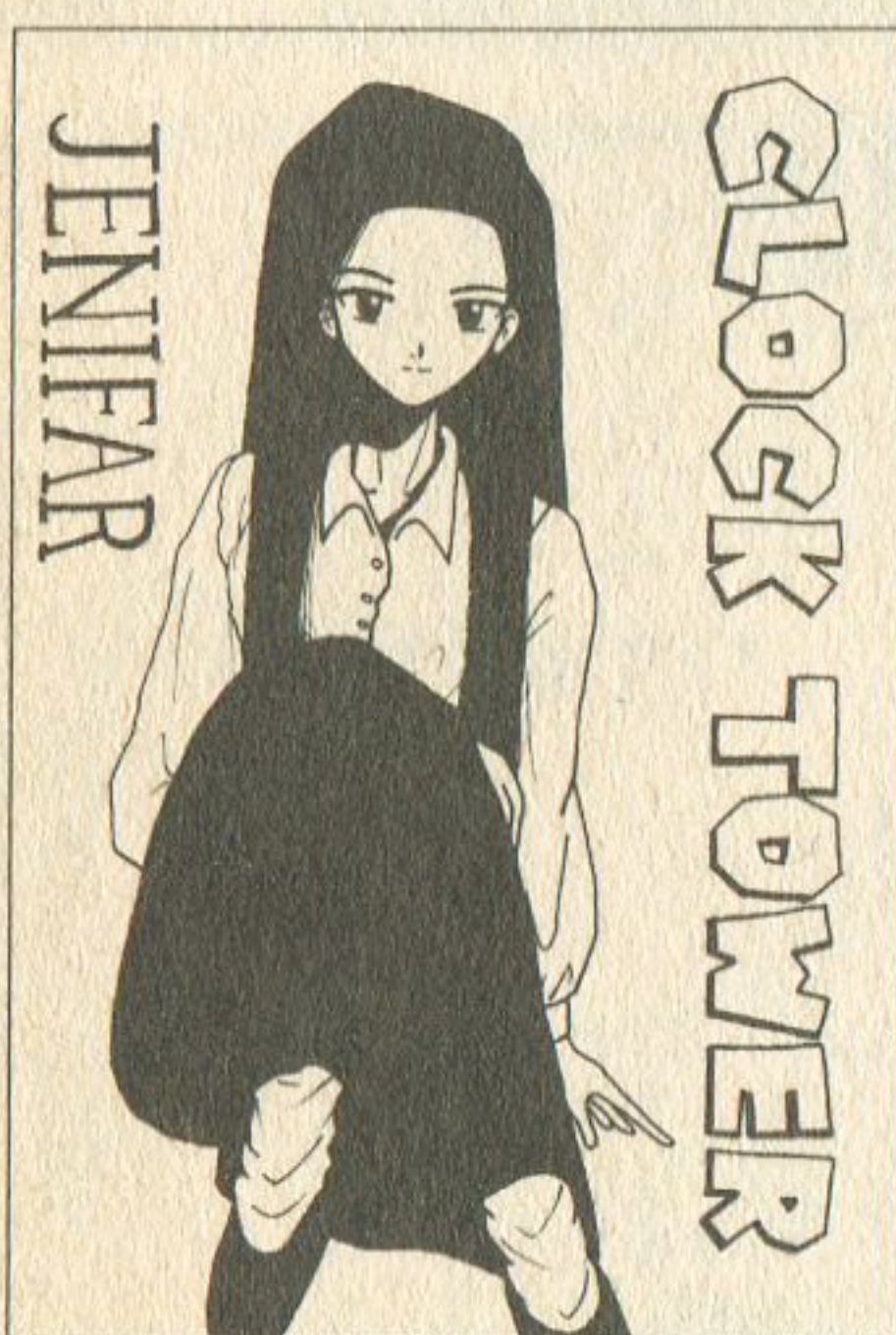
あのタイトルに関してはそういった疑問が多く寄せられました。私も移籍後はもっと違った作品を期待していました。まさか、ああ来るとは…。せっかく素晴らしい才能のある人たちなのだから、「FF」という名前とは別個の作品を作って欲しかったですね。「トバル…」に体験版を入れたり、スクウェアのクリエイターに対する考え方は少し疑問を感じます。

物語にとって本当に大切と思われる「分岐」について

人生はいたるところで分岐します。自由な選択もあれば、運や実力で振り分けられる強制的な分岐もあります。そのつど我々は判断し、戦って、その結果が人生をつくります。

「タクティクスオウガ」などは、まさにこの人生の一面を切り取って見せたゲームでした。自由な選択（文章形式）と強制的な分岐（戦闘）を次々にくぐり抜けることで、物語が生み出されるわけです。

同じ形式のゲームに、ゲームブックがあります。「ファイティングファンタジー」シリーズに代表される文庫本のゲームで、「君の冒険はここで終わりだ」というフレーズを覚えている方もいるでしょう。両者はほとんど同じゲーム性を持つように思えます。

ところが、「ファイティングファンタジー」では戦闘や罠が生か死かの分岐となるのにくらべて、「タクティクスオウガ」では、主人公に関する限りは戦闘が分岐としては機能しません。

CLOCK TOWER
JENIFAR

神奈川県　ボーカル住職

主人公は「必生」なのです。死亡はゲーム上、拒否されます。主人公には死亡時のセリフがありません。蘇生呪文は（姉のカチュアさえ）主人公には行使できません。個性豊かな敵も、なんの反応も示しません。つまるところ、「君の冒険はここで終わりだ」という結末は用意されておらず、主人公には「生か死か」という人生の究極の分岐がないものとされているのです。

…スタッフが考えた上での表現だと思います。しかし、「死」という結末は必要でした。殺し合いを主題とするゲームの義務でもあると思います。分岐は描かれるべきでした。「ドラゴンクエスト」が成したように、クエストの哲学で。

（茨城県　岡本卓也）

死は生と同じだけ意味がある

人生において、死は生と同じだけ意味がある、とよく言います。岡本くんの批評を読んでいてその言葉を思い出しました。死とは多くのドラマを持っています。ゲームの出来が良ければ、それだけ気になる部分かもしれませんね。「タクティクスオウガ」、ゲームオーバーのフォントはかっこよかったけどね。

さて、このコーナー。人気は結構あるんですが、極端に応募が少ないページなんです。届いた批評は残らず目を通して見ています。たとえ一回ボツになっても、負けずに何度でも投稿して下さい。実力のある方は、こちらから原稿をお願いすることもあります。

思っていることを文字にすると、考えが整理され、より深い作品への理解につながると思います。みなさんの批評をこれからも楽しみにしています。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区新富
1-15-4アルファ新富ビル5F
(株)マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は 11月5日です。

タクティクスオウガ
[S・RPG]
メーカー：クエスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400
発売日：'95年10月6日

ひまわり地獄

HIMAWARI JIGOKU

⑬

。刻命館の主　ワナを仕掛け中。

あるじ

ブッ
ブッ
ブッ

ザック
ザック

ピットフォール

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA

あなたたちね 転校生の六つ子というのは
あらあら よく似てることー
はい!!

長男 白!
次男 黒!!
三男 赤!!!

四男 緑!!
五男 黄色!!!
そして末っ子は透明!!!!

中村ブロスです よろしくっス!!
ハァ ハァ
まあ それは わかりやすい わねー
今は ポケットですよ 沢田先生
ほほ
ぱちぱち

女児出産

やっぱ隆なんて
ごっつい名前は
可哀相だよ

奈子にしよう
奈子に

な？

…仕方ないわね
あーくんがそこまで
言うなら…

じゃあ
ナコ
これを
お持ちなさい

あー

？

何だい
それ

宝剣チチウシ

ナコと生まれた以上
ナコらしい立派な剣客に
なってもらわないと

そぉーーれ
アンヌムツベーー

きゃー

わあああああ！

リュウでいい
リュウでーー!!

ブン

―なあなあ
サターン版のときメモ
買ったか？

そわ
そわ

そわ
そわ

あ　ああ買ったさ
なんたってSS版は
自分から告白できるもんな

い　一番最初に
誰に告白すんだよ
教えろよー

何だよう
いやだよ
恥ずかしいなー

じゃ　せーので
一緒に
言うんだぞ

せーの
虹野さん！

好雄ーー!!!!

う……
うさぎは…
ぷん ぷん ぷん ぷん
ひく ひく ひく
ポロポロクソする…
(ポポロクロイス)
ひく ひく ひく
ぽろぽろぽろ
ぽろ
下ネタは却下
退院まであと少し
うう…
リハビリ中
がんばってあなた
ひく ひく
は…ッ!
足どりがフラフラとたよりなく まっすぐ歩くことができない…!
これは……この症状は…!!
ゲームドランカー!!
ドランカー症状が彼をむしばんでいるうゥゥ!!!
ジョー! あなたには早急な治療が必要よ!!
話しかけるな気がちるから!
うるせえな!! しょうがないだろう バイオハザードは操作がややこしいんだよー!!!
ガチャガチャ

さ
どうぞ
上がって…

いやー 俺
おまえん家上がるの
初めてだよな
キンチョーするなー

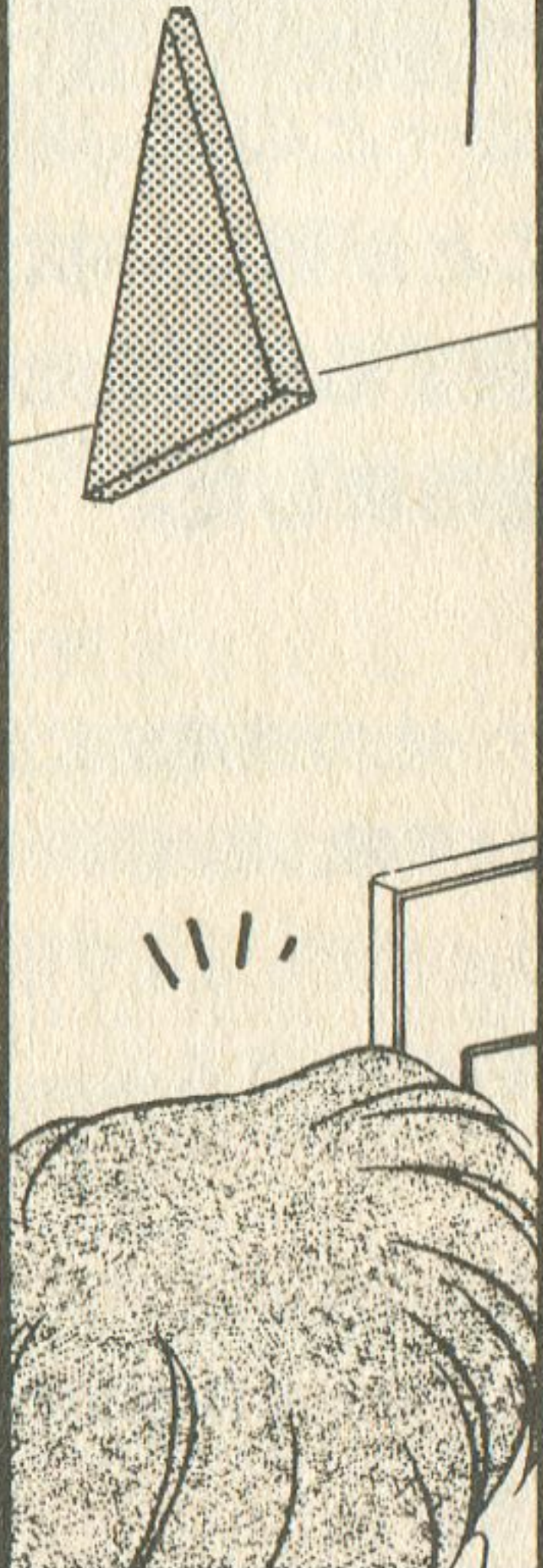
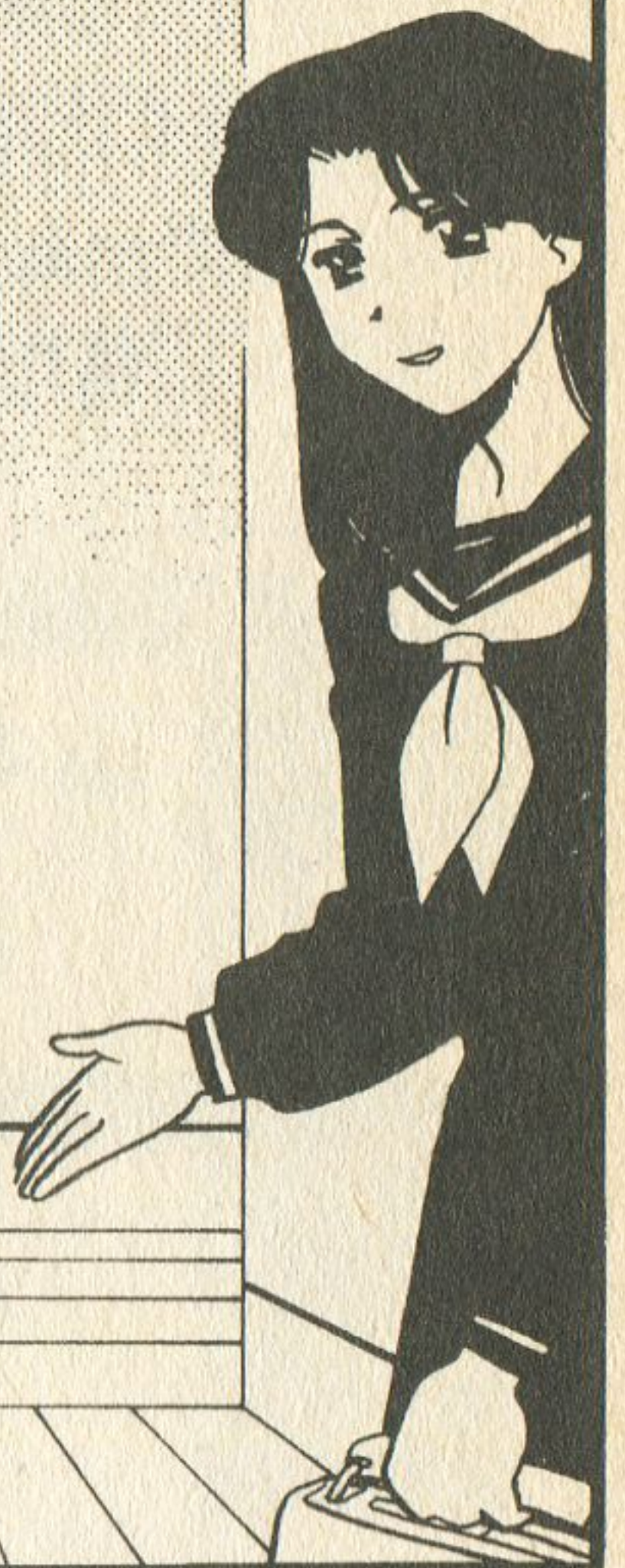
…あれ？

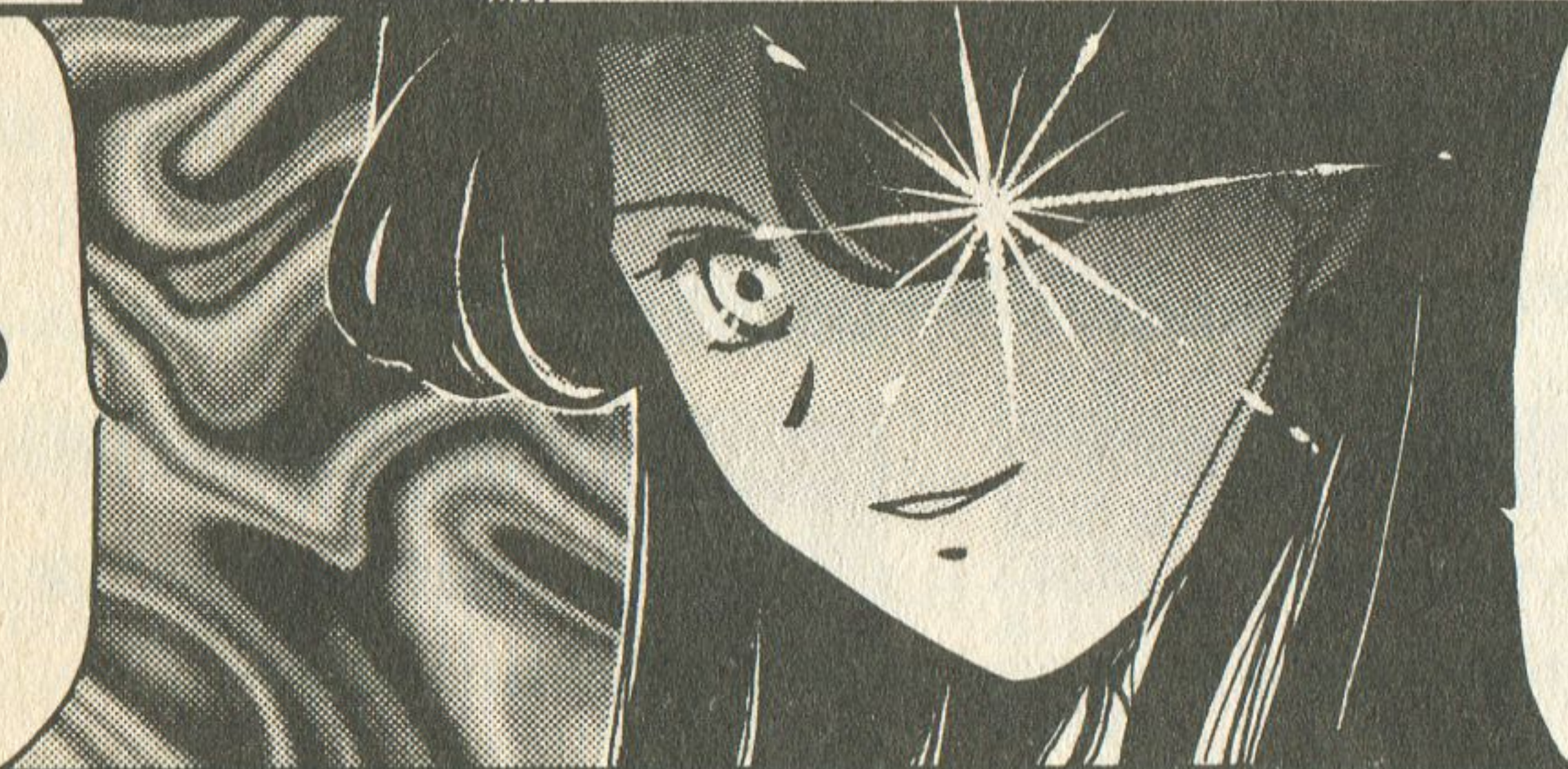
…何？ この
矢印…

廊下に点々と…

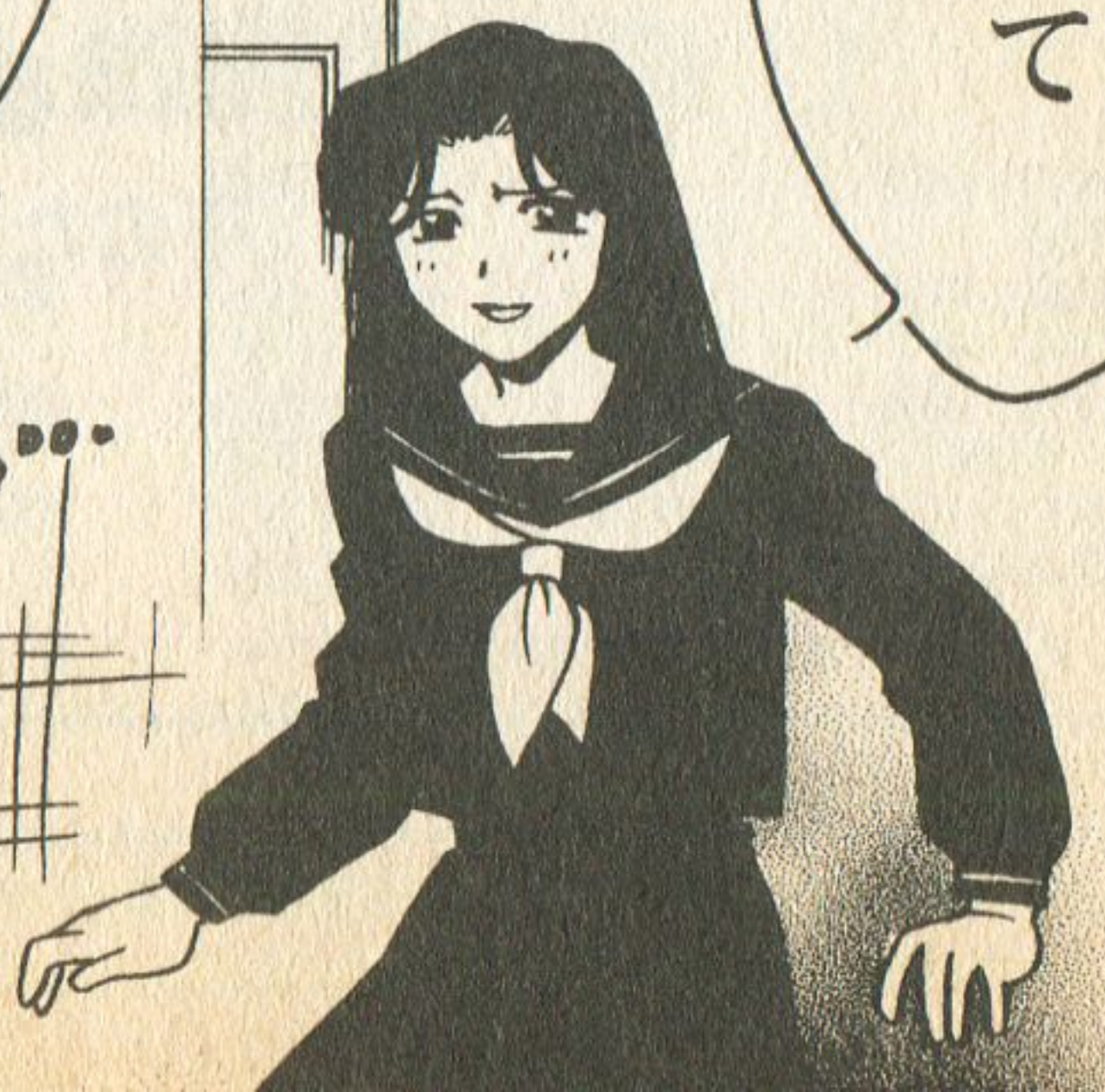
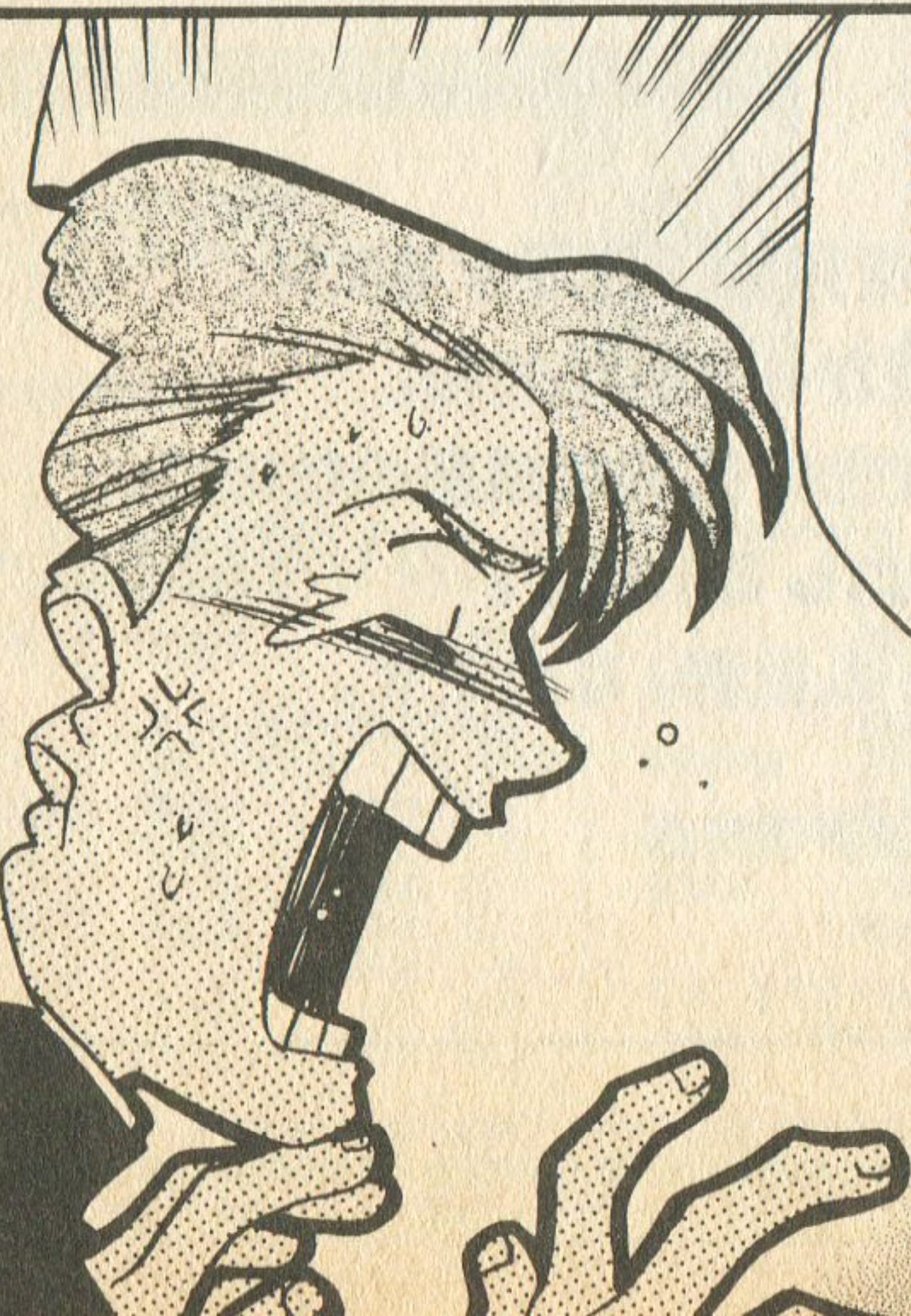
くる
くる
くる

回ってるし…

ああ…それ？

鉄格子・
魔導クレーン
・鉄のヤリ

——の
作動スイッチ

遠慮しなくて
いいのよ…

今日うち
誰もいないから
………

ススス…

とか言いながら
仕掛の向こうに
まわるなよー!!!

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』(制作者の優劣が評価を決める)としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

バックナンバー購入ご希望の方へ

書店で「ゲーム批評」が買うことができなかった場合、近所の書店でご注文頂くか、当社に直接御申し込み下さい。

申込方法

1．本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、

2．郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、

3．〒104　東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル7F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

ご注意

●送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい。
例　3冊＝400円、4冊＝450円

●通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合があります。

●在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）。

＜創刊号＞'94 9月発行760円(税込)
■特集1「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2「ゲーム業界内事件の真実」

＜Vol.2＞'94 12月発行760円(税込)
■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2「Hゲームの罪と罰」

＜Vol.3＞'95 4月発行760円(税込)
■特集1
「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2
「ゲームスクールの実態」

＜Vol.4＞'95 7月発行760円(税込)
■特集1
「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2
「確信!! シミュレーションゲーム」

＜Vol.5＞'95 9月発行760円(税込)
■特集1
「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2
「ゲームの批評とは何か」

＜Vol.6＞'95 11月発行760円(税込)
■特集1
「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2
「裏ソフトの『濃密』な生態」

＜Vol.7＞'96 1月発行760円(税込)
■特集1
「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2
「決着！？　サターンvsPS」

＜Vol.8＞'96 3月発行760円(税込)
■特集1
「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか
■特集2
「今が旬の制作者たち」

＜Vol.9＞'96 5月発行760円(税込)
■特集1
「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード
体験する「恐怖」の可能性　ほか
■特集2
「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

＜Vol.10＞'96 7月発行760円(税込)
■特集1
「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか
ほか
■特集2
「徹底！シューティングゲーム」

ゲーム批評Vol.10号プレゼント当選者発表!!

ゲーセン事情プレゼント テムジンウォール プレート（1名）
神奈川県　岡嶋　大介

バーチャロン下敷き（3名）
栃木県　亀田　雅之
広島県　鳥居　仁
大阪府　山田　道

ゲーム批評編集部特製 うーちゃん福袋2号（1名）
埼玉県　芳井実佐子

ゲーム批評Vol.10表紙 テレフォンカード（30名）
青森県　照井　陽子
宮城県　加茂　河
栃木県　堀越　秀一
茨城県　幕内　弘二
　飯泉　一男
埼玉県　酒井　美香
　須永　葉二
　高橋ひろみ
東京都　國枝　良章
　森田　展浩
神奈川県　玉崎　亨
　永井　勝也
富山県　柿本　洋平
愛知県　大崎　護
　岡本　珠緒
　日高　彰
　増田　友実
岐阜県　臼田　尚司
　月川　裕史
京都府　辻野　紀信
　西村　暢敦
大阪府　川元　正義
　中山　陽子
　正岡　仁志
岡山県　原　武司
　平野　貴章
高知県　中島　みお
長崎県　高田　聖也
大分県　中内田信一
鹿児島県　野見山美保
（敬称略）

なお、当選品の発送は10月10日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'96年11月30日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意ください。

お詫びと訂正　前号において以下の誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させて頂きます。　●P41：佐々木明子氏→朋子氏　●P43：セガガーン→セガサターン　●P87：横スクロース面→横スクロール面　●P111　3段7行目：「理解し、」→「理解し、そのメディア」

隔月刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.11
第3巻第7号通巻第14号
1996年10月1日発行
定価760円（本体738円）

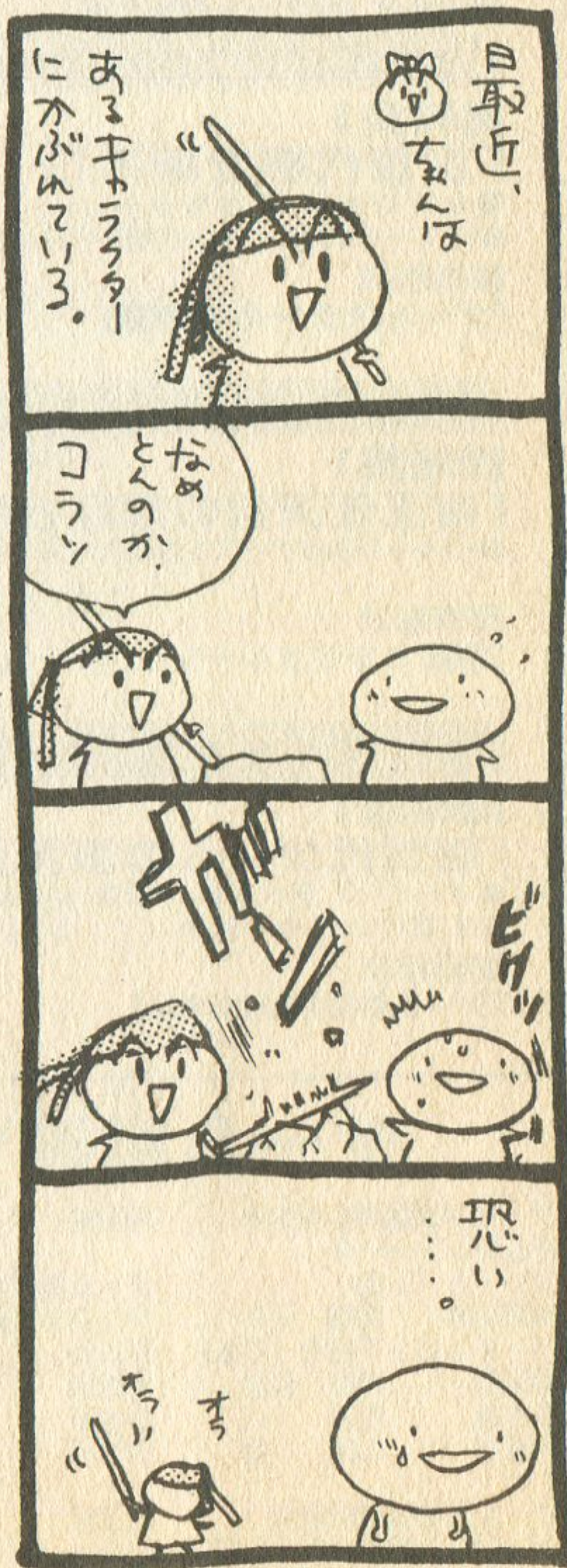
EDITORS' ROOM

編集部から――

今回は、本誌の発売が遅れてしまい、本当に申しわけありませんでした。読者並びに執筆者の方々に深くお詫び申し上げます。9月末に本屋を探した読者の皆様ごめんなさい。今後、こういう事がない様、スタッフ一同がんばります。…その言い訳ではないのですが、ゲーム批評初の増刊「飯野賢治の本」が出来上がりました。いや、もう死にました。でも、その甲斐あってとても良い本になったと思いますので、ぜひ見て買って♥下さい。他では見れないゴーカなゲストも多数参加！（斎藤）

裸の大将放浪記（山下清著、ノーベル出版）を読みました。そういえば昔、大阪の小学校でバイトをしていた頃、一年生の女の子が「野に咲く花のように～」と口ずさんでいたのを思い出しました。「テレビで見たん？」と聞いたら「先生に教えてもろた」と一言。いい話ですね。（小野）

どもーっ、古庄でーす。バーチャ3出ましたね。今回はちょっと真剣に遊んでみようと思ってます。バーチャって人気が長続きするでしょ。僕の好きなゲーム廃れるのも結構早くて。対戦できなくなるのが悲しかったんです。お金はかかるけどがんばるっす。（古庄）

今回は個人的に反省すべき点が多く、気分も落ち込みがちです。当分の間、慎ましく自粛して「内省の日々」（©飯田和敏さん）を送りたいと思います。時として軟化する自我の谷間に疲れた身を委ねるのも逆説的な進化への伏線ではないかと思う秋の空に彼岸花の虹が浸透していきます。（松井）

先日、意外な場所で中古の洋書屋を発見しました。そういえば、「死の蔵書」（ジョン・ダニング　早川書房）というミステリがグゥ。本筋はともかく（失礼）、そこかしこにほの見えるアメリカの古書店周辺模様が、翻訳モノ好きには堪えられません。（松平）

マザー2が好きです。初めて「自分だけの場所」に着いた時、安らいだのが印象的でした。故郷（フルサト）離れてはや半年。ようやく今まで自分と歩んできてくれた人の有難みに気付き始めています。母上様ありがとう!!そこも「自分の場所」です。（高橋）

STAFF

発行人	武内静夫
編集人	小泉俊昭
編集長	斎藤亜弓
副編集長	小野憲史
編集部	古庄浩二
	松井　真
	松平しの
	高橋巨樹
アートディレクション	石井敏昭
デザイン	金子　健
	柘植節子
	刑部一寛
販売営業	長谷川安次
Special Thanks	brahman co,ltd.

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富1-15-4
アルファ新富ビル5F
TEL 03(3206)1641（販売）
FAX 03(3551)1208
振替口座：東京0-355688

Printed in Japan
ISBN4-944000-43-X

次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.12』は
11月30日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

隔月刊 ゲーム批評 予告
Vol.12 DECEMBER

第1特集
ゲーム制作現場、徹底密着取材！！
注目メーカー全特集（仮）

ゲームの質が変わりつつある。ゲーム自体に対する認識やイメージも変わりつつある。王者任天堂を押さえ走るＰＳ。ソフトメーカーで構成されたＣＥ
激動期、注目
ソフト、作品

カプコン、手塁
ト倶楽部から女
ガを支えるクー
ミ・新章突入。
WARP／KAZe
ック9003ほか

第2特集
作品
ク

創作活動の源
どんな環境で
今、人間がおも

特別特集

過去にあった不思
の恐怖。突然全て
いけない最終兵器

ソフト批評（X-ME
ピンボール ネクロ

連載陣も絶好

次回「隔月刊

※予告内容は都合によ

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

どんな記事が読みたいですか？

この本を購入した理由

あなたが今まで見た中で一番好きなゲームCMは何ですか

あなたの思う良いメーカーの条件とは何ですか

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン

隔月刊ゲーム批評

ゲーム批評Vol.11
第3巻第7号通巻第14号
1996年10月1日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭

EDITORS' ROOM

編集部から——

今回は、本誌の発売が遅れてしまい、本当に申しわけありませんでした。読者並びに執筆者の方々に深くお詫び申し上げます。9月末に本屋を探した読者の皆様、ごめんなさい。今後、こういう事がない様、スタッフ一同がんばります。…その言い訳ではないのですが、ゲーム批評初の増刊「飯野賢治本」が出来上がりました。いや、もう、大変でした。でも、その甲斐あってとても良い本になったと思いますので、ぜひ見て買って下さい。他では見れないゴーカなゲスト陣も参加！

裸の大将放浪記（山下清著、ノーベル書房版）を読みました。そういえば昔、大阪の小学校でバイトをしていた頃、ある女の子が「野に咲く花のように～」と歌んでいたのを思い出しました。「テレビ見たん？」と聞いたら「先生に教えて…

…と一言。いい話ですね。（小野）

どもーっ、古庄でーす。バーチャ3出ま…

…します。
…一報ください。

隔月刊 ゲーム批評 Vol.12 DECEMBER

予告

第1特集
ゲーム制作現場、徹底密着取材!!

注目メーカー全特集(仮)

ゲームの質が変わりつつある。ゲーム自体に対する認識やイメージも変わりつつある。王者任天堂を押さえ走るPS。ソフトメーカーで構成されたCESAの登場。そして流通…。業界自体も変わりつつある激動期、注目すべきメーカーにスポットを当て徹底的に迫ってみる!!
ソフト、作品、制作者、戦略、企業とは…。

カプコン、手堅くも実験を忘れない、華やかな格闘帝国/アトラス・プリント倶楽部から女神異聞録ペルソナまで多彩さを見せる才覚/セガAM分室、セガを支えるクールな奇才たち/ナムコ・大型筐体に見る老舗の意地/コナミ・新章突入。名門の新たなる挑戦/ESP・動き出した異能集団
WARP/KAZe/ZOOM/コンパイル/PIL/マックザウルス/オープンブック9003ほか

第2特集
作品を作る源を探る

クリエイターの原体験

創作活動の源、その人を形作ったもの「原体験」。クリエイターたちはどんな環境で、何に触れ、何を感じて来たのか。作品は人が作るもの。今、人間がおもしろい。

特別特集
ちゃんと遊ぼうスペシャル!!

バグ、仕様… それって何?

過去にあった不思議な仕様大全集。人物が消える! セーブデータが消える! ミラクルの恐怖。突然全ての時間が止まる! 動かない主人公たち。やっちゃダメだ! 押してはいけない最終兵器。そんな「特別仕様」の大特集。まじめに考えよう。

ソフト批評(X-MEN VS ストリートファイター、ウォーザード、女神異聞録ペルソナ、デジタルピンボール ネクロノミコン、サクラ大戦、機動戦士ガンダム外伝I、アーク ザ ラッドIIほか)、

連載陣も絶好調!!
次回「隔月刊ゲーム批評」は 11月30日発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合がございます

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成8年10月1日発行第3巻第7号通巻第14号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区新富2・4・5 TEL03・3206・1641（販売） FAX03・3551・1208

まゆす

定価760円（本体738円）

ISBN4-944000-43-X C2076 P760E